XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

013. szám

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft

2011 JÚL-AUG II. évf. 6-7. szám
ISSN 2061-8808



nyári mega-nyereményjáték

Leghűségesebb olvasói díj!

Kezdd az őszi játékdömpinget egy ahhoz remekül illő TV-vel. A Konzol Magazin leghűségesebb olvasói között kisorsolunk 1 darab, FULL HD felbontású 3D TV-t.

Mit kell ehhez tenned?

Nyereményjátékunk három lapszámon keresztül fog tartani, minden magazinban lesz egy kérdés, azokat kell beküldeni a részünkre. **A részletekért lapozz a 19. oldalra!**



Micsoda év volt. Ez lesz a mondandóm vége is. Egy éve jelentünk meg először, s ezalatt a 12 hónap alatt sok eredményt értünk el együtt, ami egy ilyen fiatal magazinnak csak a dicséretére válhat. Többnyire új szerzőkből álló csapatunk végig folyamatos fejlődést mutatott, és egyre jobb cikkírókká váltak és válnak hónapról hónapra. Sikerült új rovatokat létrehoznunk, melyek itthon máshol nem voltak olvashatóak. A tartalom szempontjából a legszűkösebb hónapokban is a legtöbb teszttel jelentkeztünk hónapról hónapra. Első exkluzív tesztünket már a 4. számban lehozhattuk a Dead Rising 2 képében, amit sok más követett, s legutoljára a Tomb Raiderről olvashattatok magyarul nálunk élménybeszámolót az első benyomásokról. Az eltelt idő minden eseményét felsorolni két oldalon is kevés lenne, jöjjön inkább pár érdekes adat a lap kapcsán. Első évünk alatt 13 lapszám jelent meg, összesen 1066 oldalon (a borítókat nem beleszámolva). Ezalatt körülbelül 22 előzetest, 316 tesztet (plusz 48-at PSN és XBLA játékokról), és több tucatnyi rovatot hoztunk le, összesen nagyjából 7 millió 880 ezer karakter mennyiségben.

Mostani számunkban igyekeztünk az idei E3 legjobbjait egy csokorba gyűjteni és az új információkat megosztani veletek. Emellett ismét sok-sok teszt található a lapban, köztük újfent jópár, amiről itt olvashatsz elsőként. Tartogattunk mást is, bár ez inkább a csapatnak szól: konkrétan gondoltunk egyet, értékelt a vezetőség, így sok-sok díjat sorsoltunk ki lapunk szerzői között sajátos kategóriákban.

Ez a lapszám is megjelenik digitálisan, ahogyan majd a többi is. Akit érdekel a magazin ezen formája, a ***www.dimag.hu/konzolmagazin*** oldalra látogasson el, ahová nemsokára a korábbi számainkat is feltesszük kedvezményes áron.

A borítót kémlelve biztos észrevetted, hogy feltüntettük a 13-14. számokat is. Igen, ez most egy összevont szám, vagyis legközelebb augusztus végén jelentkezünk újra. Természetesen az előfizetőinket ez nem érinti abban az értelemben, hogy aki ahány lapszámra előfizetett, annyit is fog kapni, ez az összevont egynek számít. Mi most egy kisebb szünetre megyünk el, hogy augusztus végén tartalmilag is megújulva térjünk vissza az év végi hajrába. Köszönjük mindenkinek, aki részt vett ebben és elsődlegesen az olvasóinknak, akik nélkül mi nem lehetnénk most itt, a 13-14. számmal. Micsoda év volt!

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

TARTALOMJEGYZÉK

E3 2011 Los Angeles

TESZTJEINK







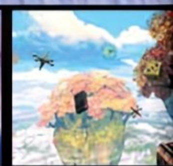













30

ROVATAINK


WELCOME
HELL FREEZES: PIGS FLY
DOOMSDAY AVERTED
DUKE NUKEM FOREVER
HAS GONE GOLD!!!
GOLD
36


52

54

58

59

60

62



E3 2011 Los Angeles

Az idei E3 főképp a már ismert folytatások bemutatásáról, azokból több információ közléséről szólt, igazán nagy bejelentések nem történtek, részben annak is köszönhetően, hogy igen sok minden már napvilágot látott a rendezvény előtt. Okunk a panaszra ennek ellenére nem igazán van: akadt pár újdonság, és ez a konzolgeneráció már sokadik évét tapossa, mégis, a többnyire ismert játékok legújabb részei senkinek sem fognak csalódást okozni, majd mindegyik vélhetőleg a szériájuk legjobbja lesz az idei őszi-karácsonyi hajrában. Összefoglalónkban azokat a játékokat mutatjuk be, amelyekről megtudtunk új dolgokat, és természetesen a teljesen új alkotásokból is válogatunk, amelyeket a legígéretesebbnek láttuk.

Ahogy már jó ideje, a konferenciák sorát a nagy kiadók közül idén is a Microsoft nyitotta, amelyet itthonról élőben lehetett követni. A redmondi óriás prezentációját mind kíváncsian vártuk, hiszen az idei évben eddig elég kevés exkluzív játékkal rukkoltak elő. Sajnos főképp azok a pletykák igazolódtak be, amelyek azt suttogták, hogy idén több nagy meglepetést nem igazán fognak bejelenteni, mind inkább a már ismert folytatásokról fogunk többet megtudni. Vegyük ezeket sorjában.
Ami egyelőre minket nem érint, hogy a 360 immár YouTube és BING (a Microsoft saját keresője, a Google riválisa) integrációval fog rendelkezni, mely a Kinect révén akár hangutasítás alapján is képes lesz keresni az Xbox LIVE médiatárában. A példa kedvéért, ha rákeresel a Transformersre, a piactéren elérhető összes játék, film, vagy kapcsolódó zenék, egyéb dolgok mind megjelennek előtted. Ha már szó esett róla, az MS idén a legtöbb erejét a Kinect-re fordítja, amint azt lentebb a felhozatalból látni is fogjátok. Következzenek az érdekesebb újdonságok, amiket megtudhattunk az E3 kapcsán, most csak a Microsoft égisze alól, avagy kizárólag Kinectre érkező játékokra fókuszálva.

Gears of War 3

Az idei év egyik legjobban várt Xbox-os játékáról is megtudhattunk pár újdonságot (előzetesünket róla a Konzol Magazin 8. számában olvashatjátok). A játéktér nagyobb



lesz, és még gigantikusabb szörnyek törnek ránk, ez afféle kötelező fejlődés. Új, hogy immár mech-ekbe is bepattanhatunk, ami lassú haladást, de bivalyerős tűzerőt képvisel. Lesz co-op fegyver is (lehet több is), Vulcan Gun névre hallgat, melyet egy társunkkal együtt használhatunk, megosztva a célzás, tüzelés, és tárazás funkciókat, vagyis a partnerünk dolga ha mi lövünk a muníció biztosítása. A történetmesélés is változik, többször szét-



választva egymástól a COG csapat tagjait Sokunk kedvence, a Horde mód felturbózott változatban tér vissza. A játékban szereplő nagyobb ellenségek (Reaverek, Brumakok, stb.) is a hullámok részét képezhetik, valamint pénzt is gyűjthetünk a gyakásból, ami a csapatunk közös kasszájába vándorol. Ezekből akadályokat, segítségeket vehetünk, s egyes esetekben magunknak kell felépítenünk mondjuk egy lézerkaput, hogy egy ideig egy adott oldalról védve lehessünk. Tower Defense elemekkel szintén számolhatunk, vagyis lövegágyúkat is telepíthetünk például és a túlélésen túl részcélokat is teljesíthetünk, mint mondjuk egy hullám



alatt senki se haljon meg. Emellett különféle power upokkal is jutalmazhat majd minket a gép, amire bizony szükség is lesz, a Horde kőkemény kihívásnak ígérkezik. A játék



szeptember 20-án érkezik, ami az ígéretek szerint jóval hosszabb kampánymóddal fog rendelkezni, mint a korábbi részek.

Forza Motorsport 4

A Turn 10 szimulátora mondhatni menetrendszerűen, két évvel a 3. rész után jön, s ahogyan az elvárható, mindent bővítenek szépítenek, ideértve az autók számát, grafikát és persze a legfontosabbat, a szimulációt is – ám erről már írtunk





korábban, nem veszik ezt a részét továbbra se félvállról a fejlesztők. A Kinect támogatás itt jelen van, de csak opcionális, hc rajongók maximum az autó körbejárására fogják használni (Auto Vista, interaktív autószalon), a játékélmény általa eléggé leegyszerűsödik (érthető okokból); ellenben a fejkövetés jól



jöhet, jó dolog belátni egy kanyarba. Magáról az FM4-ről nem sokat tudtunk, eddig. A karriermód a 3. résszel ellentétben immár világkörüli menet lesz, az események egymás után fognak következni, az adott helyszíneken több verseny, vagy versenysorozat közül választhatunk, melynél a gép figyelembe veszi azt is, milyen szinten állunk és hogy mik állnak a garázsunkban. A versenymódok is bővülnek, most már nem csak körversenyek garmadája vár majd ránk, hanem egyedi megkötésű kihívások is (pl.: drift, gyorsulás). Hogy ne az FM4 vegye el a legtöbb helyet, a további újításokról röviden: a 3. részből a festések átvihetőek végre, sőt, annak fényében, hogy álltunk abban (tapasztalati szint), ajándék autókat és extra pénzt kapunk. Online a funkciókat bővítik, felsorolni is sok lenne, visszatér a saját publikus lobby kreálása, immár 16-an csaphatnak egyszerre össze, az NFS-ek autologjához

hasonlóan Rivals címszó alatt köridőket dörrenthetünk fel, amikre válaszolhatnak, értesítést ezekről üzenő falon keresztül kapunk, valamint klubokat is alapíthatunk, melynek előnye, hogy a tagok autóit mi is használhatjuk. Tartalmas, az apróbb hiányosságait pótolni igyekvő game lesz tehát a Forza 4, kíváncsian várjuk – október 14-én újabb autós mérföldkő érkezhet!

Halo: Combat Evolved Anniversary

Az Xbox legfőbb húzócímének első része, a korszakalkotó FPS Halo idén lesz tíz éves, ezt megünneplendő érkezik annak teljesen



feljavított újrakiadása. A játék a tavaly megjelent Halo Reach motorját fogja használni, és néhány játékmenetbeli vonást is átemelnek az eredetibe. Emellett a komplett kampányt



átrakják, de a grafikát nem csupán HD-be felhúzott textúrákkal teszik szebbé, hanem újra kidolgozva, feljavítva az egész játékot. Ehhez hozzácsapják még a hét legnépszerűbb multiplayer pályát, és a kampányba beleillesz-



tenek egy co-op játékmódot Xbox LIVE-on keresztül. Mondanom se kell rajongóknak kötelező vétel lesz, érkezése november 15-én várható.

Halo 4

A show legvégére maradt az egyetlen (bár várható) újdonság (az Xbox.com-on mondjuk az élőshow előtt kirakták véletlenül a nagy bejelentést), a Halo trilógia kap még három felvonást, főszerepben Master Chief-fel újra. Sokat nem árultak el róla, valami nagy és hatalmas gond van, az utolsó Spartant felébresztik, aki a lángoló űrhajóból kinézve szembesül az új fenyegetéssel. Master Chief új kalandjai 2012-ben kezdődnek. Ezzel a keményvonalasabb játékok sorának a végére is értünk, mint 360 exkluzív, a további játékok mind a Kinect köré épülnek.

Kinect Sports Season Two

Az MS mozgásérzékelős kamerájának egyik legjobb játéka már az idén megkapja „kötelező" folytatását. A 2. részben az addigra applikált főbb Kinect fejlesztéseket



alkalmazni fogja a játék, így pontosabb mozgásfelismeréssel és hangérzékeléssel lehet számolni. A korongon hat sportág kap szerepet: golf, baseball, síelés, darts, tenisz



és amerikai foci. Mindegyiküket játszhatjuk majd online is, és pl. az amerikai fociban hangutasításként bekiabálhatjuk a taktikát. A sportágak meglátásom szerint nem szorul-



nak bemutatásra, annyi bizonyos csupán, hogy ahol szükséges, ott (akárcsak az első részben a fociban) leegyszerűsítik a kezelést, hogy az kivitelezhető legyen és élvezetes is maradjon.

Dance Central 2

A Kinect legjobb táncjátéka sem maradhat árván, párja idén érkezik kibővítve az amúgy is jó első részt, amelynek összes zeneszámát



átvihetjük a folytatásba, aminek legnagyobb erőssége az lesz, hogy most már szimultán, egymás mellett ketten is táncolhatnak. A zenei repertoár bővítése magától értetődően új elsajátítható táncmozdulatokat is magával hoz, melyhez további multiplayer játék-



módok kapcsolódnak még a már említett mellett. Tavaly se volt rossz, most se várunk kevesebbet tőle. Szoba-Fredasterek készüljetek.

Kinect Star Wars

Az egyik legjobban várt kinectes játék végre rendesen megmutatta magát. Bár a kézzelfogható eszköz, mint lézerkard hiányzik az érzéshez, ezt a fejlesztők igyekeztek



megfelelően kompenzálni. A látvány az egyik legjobb, amit eddig Kinectre láttunk, és úgy néz ki, ha az érzékelés is megfelelően pontos lesz, jó eséllyel érezhetjük magunkat egy Jedi bőrébe bújva. A lézerkardozás mellett elsajátíthatjuk az Erőt is, valamint az ismert fogathajtó versenyen is részt vehetünk majd, ikonikus űrhajókkal manőverezhetünk, tehát egy csinos szeletet kapunk a Star Wars univerzumból.

A játékmenet maga bizonyos fokon kötött lesz, vagyis míg pl. a „nézdahátam" nézetben lévő főhőssel becsúszhatunk, lézernyalábok elől térhetünk ki, az előrehaladás kötött, tehát ha ketté kell hasítani pár droidot, akkor előttük csak helyezkedhetünk, majd természetesen kézcsapásainkkal lesújthatunk rájuk. Ez a megoldás gyakorlatilag szükségszerű, hogy ne kelljen végigrohannunk egyhelyben állva az egész játékon, és ezzel nincs is semmi baj, csak legyen pontos és pillanatok alatt az egyik legjobb Kinect címmé válhat! A várhatóan az ünnepekre érkező játék egymás melletti és elleni módokkal is rendelkezni fog.

Fable: The Journey

A Fable-széria is átnyergel a Kinect platformra – bízunk benne, csak kis időre. Ahogy a fentebb ismertetett SW, úgy a FTJ is kötött pályán fog haladni, s nekünk eközben kell a megfelelő mozdulatokat végrehajtanunk, amely lehet egy hintó esetén a gyeplő

rángatása, varázslatok szórása, hangutasítások kiadása. A történet szerint a Fable 3 eseményei után járunk 5 évvel, Albiont ismét



sötét erők fenyegetik, s mi az utunk során járunk ennek utána, mely során Theresa lesz a segítségünkre. A Fable hagyományokkal



abszolúte szakító epizód, mint mellékág azért belefér az univerzumba, de ez a rail-shooter jelleg maximum egy ilyen kaland



erejéig lehet érdekes. Bízunk menne, Molyneux úr nem erre kívánja elterelni az akció-kalandjáték sorozatot. Megjelenés egyelőre nem ismert, és az E3-on látottak alapján rá is fér még némi polírozás.

Ryse

A korábban Codename Kingdoms néven futó projektről is megtudhattunk egy kicsit többet. A játék az Római birodalomban fog játszódni, láthattunk gladiátorokat, és ahogy sejteni lehetett, Kinect játék lesz, azok között is egy belső nézetű harcos játék. Kardvívás, fejelés, késhajítás, verekedés egyelőre mind része lesz a játékmenetnek. Kérdés, az előrehaladás itt is kötött lesz-e? Sok infót ennek ellenére sem árultak el azon felül, hogy a birodalomban káosz uralkodik, nekünk meg harcolni kell, a menekülésért, a rendért. A legjobb egy Spartacus-kaland lett volna, de meglátjuk, mi sül majd ki ebből. Látványilag viszont ott van a szeren, ami talán nem is csoda, hiszen a Crytek készíti.

Sesame Street: Once Upon a Monster

Elkanyarodva a kisebbeknek szóló alkotások felé, az első ilyen a sorban a Szezám Utca Kinectes mesejátéka, amelyben a címben szereplő könyv fejezetein kell különböző kalandokat teljesítenünk. Egy minijáték gyűjteményt kell elképzelni, ahol a kirajzolt



mozdulatok leutánzásával érhetünk el sikert akár egy családtagunkkal közösen, mindezt megfűszerezve a Sütiszörny és kompániája általi párbeszédekkel és a rájuk jellemző humorral. Érkezése az év végére várható.

Kinect: Disneyland Adventures

Éld át újra Disneylandet. Virtuálisan bebarangolhatod a híres vidámpark-komplexumot, miközben az ismertebb Disney rajzfilmek világába csöppenve minijátékok révén



élheted át az adott főhős kalandjait. Repülj Pán Péterrel, küzdj Hook kapitány ellen, nézz be a Karib-tenger kalózai közé és hasonlók.



A játék egy „kapu" kíván lenni köztünk és Disneyland között. A parkban járva interakcióba léphetünk az ismert karakterekkel,



a vidámparki attrakciók nagyja mögött meg valamilyen ügyességi játékba, kalandba keveredhetünk, olyasmikbe, mint anno a Kinect Adventures-ben (értelemszerűen más körítéssel). A karácsonyi játékfelhozatal gyermekeknek szánt részének egyik üde színfoltja lehet a KDA.

Kinect Fun Labs

Ezt a címet csak futólag jegyeznénk meg, mert már ingyenesen elérhető mindegyik LIVE piactérről, s a Kinect új dolgait, innovációit demózza nekünk apróbb játékok



vagy alkalmazások révén – mint például azt is, hogy a kamera immár az ujjaink mozgását is képes lekövetni. Ebben a programban a



jövőben aktivált újabb Kinect-kunsztok is kipróbálhatóak lesznek, mint az anno elsők között mutatott tárgyak beszkennelése. Érdekes. Tegyetek vele egy próbát.



Ezzel a Microsoft idei E3 felhozatalának a végére értünk (a bemutatón lévő third party címekről pár oldallal odébb olvashatsz), melynél úgy érezzük, kicsit több exkluzív címet is bemutathattak volna a „hagyományos" játékokból, ám azért így sem fogunk unatkozni ősszel. Az világos, hogy a Kinect fontos a kiadónak. Emiatt a következő játékok folytatásai kapnak Kinect-támogatást (nem kötelező használni, csak mint extra funkció kerül bele): Tom Clancy sorozat összes jövőbeni játéka, Madden NFL, Tiger Woods PGA Tour, FIFA, The Sims 3 Pets, Family Game Night 4 és a Mass Effect 3. Pletykáltak még egy Killer Instinct 360-ról is, vagy egy esetleges PGR 5-ről, no ezeknek roppantul tudnánk örülni, ha készülnének!

RBaly

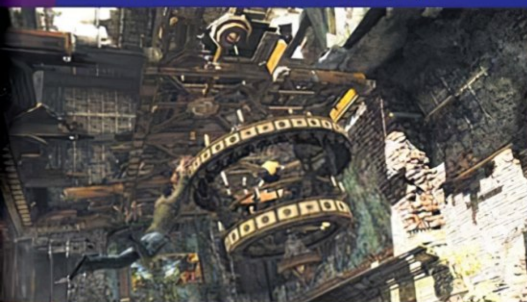
2011-ben a Sony Computer Entertainment egy eleddig nyilvánvalóan kötelező gyakorlatnak számító, már nyugodtan tradíciónak is nevezhető szokását elhagyva indította el 2011. június 7-én, magyar idő szerint pontban éjjel 2:15-kor Electronic Entertainment Expo-s sajtókonferenciáját. A buli a 3D-s szemüvegek felvételével kezdődött a meghívottak részéről: a kivetítőn sztereoszkópikus térhatású trailer-montázst vetítettek a közelebbi és nem olyan távoli jövő PlayStation játékaiból összevágva. Ezt követően esett meg az említett meglepetés: az altatóbevétellel felérő, fél órán át tartó, unalmas üzleti blabla, számadat-felsorolás és a „legnagyobb, legtöbb, legjobb" jelzőkkel teli önfényezés helyett, a show-t megnyitó SCEA nagyfőnök, Jack Tretton a színpadra lépve legelőször bocsánatot kért az egybegyűlt újságírók és szakemberek előtt minden egyes PlayStation felhasználótól, mégpedig a PlayStation Network kényszerleállása miatt. A kifejezetten korrekt, úri gesztus elsütése jó ötletnek bizonyult, a remek kezdés után pedig a lejtmenetbe kapcsolás helyett inkább második sebességbe váltottak a fogaskerekek – máris az újdonságoké lett a főszerep.

Uncharted 3

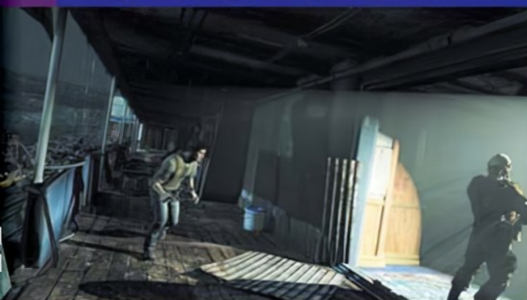
A Playstation 3 exkluzív Uncharted 3: Drake's Deception, a Sony idei legnagyobb címe már több oldalát is megmutatta korábban:



egyértelműen az aktuális PS3 kínálat egyik legszebb játékáról van szó, mely a készítők ígérete szerint nem csak külleméban, de tartalmát tekintve, szinglis offline és multis online szegmensét vizsgálva is ugyanúgy maradandó élményt nyújt majd a playe-



reknek, mint előző két epizódja. Az U3 bemutató is ezekről szólt: a bulin kooperatív és kompetitív gameplay ízelítő is villant. A végtelen sivatag homokjában és romos



európai kastélyok gyomrában – is – játszódó, harmadik felvonás sztorija továbbra is a kalandor Drake és barátja, Sully úr tüzes és vizes kalandjait meséli, de ezúttal betekintést nyerhetünk a bevállalós duó múltjába is, az új szereplők megismerése mellett. A stílus akció-kaland, külső nézetből, megjelenése 2011 novemberében esedékes.

Resistance 3

Ha az U3 valóban 2011 legnagyobb PS3 játéka, akkor rögtön utána a Resistance 3 következik a ranglétrán. Az alternatív történelmi síkban játszódó, saját szemszögű lövölde, mely a neves Insomniac Games stúdió fejlesztése továbbra is a földet



súlytó kiméra-invázió nyomán kitört világháborúból táplálkozik, de főhőse ezúttal egy új karakter. A nagyon minőségi



összetevőkből építkező FPS az alapján, amit az E3-on láttunk belőle, egy lapáttal még rátesz majd az első és a második rész intenzív



akciójeleneteire: depresszív hangulatú, halálszagot árasztó E3 trailere a háború végéről beszél, miközben egyértelművé teszi, hogy itt az idő megfizetni az idegeneknek a sok szenvedésért… 2011 szeptemberében.

Gyűjtemények

Pörög tovább a konferencia: az E3-as kivetítőn a két várva várt régi-újdonság, a PS2/PSP konzolok híres játékainak PlayStation 3-as újrafelhasználása villan – ez a God of War Origins Collection, valamint az ICO / Shadow of the Colossus Collection. Előbbi a kiváló Playstation Portable-ös, kaszabolós epizódokat hozza át nagygépre, utóbbi a két PS2 Fumito Ueda kalandjáték-mestermű HD-sített verzióit. Mindkét csomag kötelező darab azoknak, akik eddig nem ismerték ezeket a stuffokat!

Medieval Moves: Deadmund's Quest

Itt az idő egy kis tornára: ezt a vadonatúj, belsős Sony fejlesztésű Medieval Moves: Deadmund's Quest szállítja, kizárólag PS3-ra.



A PS Move-os, tehát mozgásérzékelős irányításra épülő motyót az a csapat készíti, akik a Sports Champions-t is kitalálták. Lényegében egy kicsikhez és nagyokhoz is egyaránt szóló ügyességi szoftverről van szó, mely egy



középkori, lovagos-váras fantasy világban játszódik (képzelj el egy mókás Gyűrűk Urát), ahol mindenféle vicces feladatot kell végrehajtani a Move kontrollerrel, felállva a kényelmes karosszékből, aktív testmozgás gyanánt – 2011 karácsonyán.

Starhawk

A folytatásban a középkorból a jövőbe repülünk: bemutatkozik a Starhawk, a Warhawk „folytatása". A game gyakorlatilag egy



sokszereplős online sci-fi háború, melyben földön, levegőben és persze az űrben is folyik a csata, gyalogosan és járműhasználattal is, magányos hősök és jól összeszokott csapatok között.

Sly Cooper: Thieves in Time

Itt az idő, hogy az egyik legközkedveltebb PlayStation játékstílus is szerepet kapjon: a klasszikus mászkálós-gyűjtögetős platformjáték, melynek jeles képviselője Sly, az

enyveskezű mosómedve. A PS2-n indult széria legújabb felvonásának címe Sly Cooper: Thieves in Time lesz, a látvány pedig továbbra is rajzfilmes cel-shaded grafikát használ.



DUST 514

A színpadon újra éles stílusváltás: lerántják a leplet a konzolos vonalon PlayStation 3 exkluzívként bejelentett DUST 514-ről, mely egy nagyon újszerű, friss lendületű próbálkozás. A tudományos-fantasztikus



game egyszerre FPS és MMO, azaz egy hibrid. Valahol a távoli jövőben járunk, ahol a bolygók felszínén és az űrben is folyamatos konfliktusok dúlnak. A PS3-as játékosok most először összekapcsolódhatnak a PC felhasználók világával, pontosabban az EVE Online nevű masszívan sokszereplős netes rendszerrel, így direkt akcióval és indirekt stratégiai döntésekkel befolyásolhatják a világok sorsát, egy hatalmas virtuális térben létezve. Egy univerzum, egy háború, érkezik 2012 közepe felé.

Twisted Metal

Mivel a PS3 exkluzív Gran Turismo 5 már bárki számára elérhető, a Sony a következő körben egy velejéig romlott, gyilkos



hangulatú autóverseny volánja mögé akarja beültetni a PS 3 tulajdonosokat: ez a Twisted Metal. Az előző asztali PlayStation generációban híressé vált, dilinyós karaktereket és az ők nem kevésbé őrült, fegyverekkel teleaggatott járműveiket szerepeltető „roncsderbi" egy- és többszemélyes játék esetén is velőtrázó akcióval kecsegtet.

Exkluzív tartalmak

A Sony megtartja régi jó szokását, és olyan játékokhoz is kínál majd exkluzív tartalmakat, melyek multiplatform fejlesztések. A THQ gengszteres Saint's Row: The Third-je egy exkluzív multiplayer módot, az Electronic Arts hódeszkás SSX-e egy exkluzív pályát (Mount Fuji), a szintén EA-s Need for Speed: The Run pedig 7 exkluzív szuperautót tartalmaz majd PS3-on. Érdekesség, hogy az EA a Battlefield 3 PS3-as Blu-ray lemezére ráteszi a PSN-es Battlefield 1943-at, ajándékként.

PlayStation Vita

A Sony E3-as bemutatója újabb tetőpontjához érkezik: kiderül, hogy a PSP utódjaként (nem PSP2, hanem egy teljesen új rendszer!) bejelentett új hadheld konzol



neve mégsem Next Generation Portable lesz: a jövőbe mutató, bivalyerős, ígéretes, „hordozható PS3" minőséget prezentáló masina immár PlayStation Vita-ként van anyakönyvezve.
Vitára egy halom játék bemutatkozik a show-n, trailer vagy gameplay mozgókép formájában: nagyon nagy hangsúlyt kap például a kiemelt címként kezelt Uncharted: Golden Abyss, mely in-game jeleneteit látva közel PS3 színvonal – hordozhatóban! A játékkészítők oldaláról hatalmas támogatást élvező Vitán minden fontos PlayStation franchise – is – ott lesz: többek között WipeOut, Killzone, Resis-tance, LittleBigPlanet, Sound Shapes, Super Stardust Delta, BioShock, ModNation Racers, Ruin, Street Fighter X Tekken (benne az inFAMOUS széria főhőse, Cole, mint választható harcos), Gravity Daze, Oddworld, Reality Fighters, Little Deviants, Hustle Kings, Everybody's Golf, Top Darts, BlaxBlue, Ridge Racer, Virtua Tennis 4, Dynasty Warriors címek állnak már most fejlesztés alatt.
A Vita nem csak, mint aktuális hordozható erőgép szeretné elnyerni a PlayStation játékosok kegyeit: a gép központi funkciója a PlayStation 3-as kapcsolat, melynél az otthon játszott PS3-as címek mentett állásait a kis gépre másolhatod, majd út közben folytathatod a kalandot/versenyt/harcot – bármit. Hazaérve visszatöltheted a save game-et, és ismét mehet „nagyban", HD-tévén a móka. A jövőben feltűnően sok szoftver kihasználja majd ezt a „testvéri köteléket", sőt, már olyan stuffokat is bejelentettek, melyek mindkét gépre paralel megjelennek – ilyen például a neo-retro, 4 playeres, játéktermi hangulatú co-op kaszabolda, a Dragon's Crown.

A szoftverek felvonultatása után megesett a várva várt bejelentés is: kihirdették a Vita tőlünk nyugatra eső országokban ajánlott fogyasztói árát. A hardver két verzióban kerül piacra idén karácsony magasságában: a csak Wi-Fi kapcsolattal operáló, olcsóbb modell ára $249/249 eurót, a fullos 3G + Wi-Fi változat pedig $299/299 eurót kóstál majd – állítólag. (Magyar ár még nem hangzott el.) A pazar lehetőségeket hordozó gép többek között 2 analóg kart, érintőképernyőt, hátsó masszírpadot, első és hátsó kamerát, plusz OLED képernyőt kínál. Fontos megemlíteni, hogy a Vita cross-game voice chat és video-chat funkcióval érkezik!

Jó évünk lesz!

A Sony ügyesen vette az akadályt 2011-ben és lendületes, vadiúj bejelentésekkel tarkított sajtótájékoztatót prezentált. Villantak exkluzív címek PlayStation 3-ra, melyek között mind a rajongói hardcore réteg, mind pedig a könnyed családi szórakozást keresők megtalálják számításukat. Aki egy új PlayStation hardver felé kacsintgat, annak ott a hordozható Vita, aki pedig szívesen átmozgatná izmait, az friss Move-os játékokkal, vagy opcionálisan választható Move vezérlésű stuffokkal is elütheti majd az időt.
Elmondható, hogy a Sony Computer Entertainment a Japánt ért természeti és gazdasági katasztrófa miatt ezúttal valamelyest szerényebb magatartást tanúsított a Los Angeles-i E3-on. Ugyanakkor nagyon bízunk benne, hogy még maradt pár bejelentenivaló meglepetésük erre az évre – mondjuk Kratos negyedik nagygépes kalandja, a Killzone-os Guerrilla stúdió titkos játéka, és talán némi Gran Turismo 5-ös extra csemege is ott lóg a levegőben…

Martin



A sort a nagy konzolgyártók közül a Nintendo zárta, amelyen több új, eddig nem sejtett dolog került bejelentésre. Emellett a már pletykált új gép is, vagyis inkább annak kontrollerje. Lássuk hát a nagy N idei előadásának legjavát.

Wii U

A Nintendo konferencia – és úgy általában minden, a céggel kapcsolatos bejelentés tekintetében – a prímet egyértelműen a vadonatúj konzoljuk, a jövőre debütáló Wii U viszi. Ahogy azt már megszokhattuk – a GameCube kevésbé sikeres pályafutása után –, a kiotói mamutcég most sem elsősorban a színtiszta nyers erőben, hanem sokkal inkább a különleges újdonságokban lát fantáziát, és természetesen a széleskörű online támogatásban. Ennek megfelelően az új konzoljuk – még ha helyet is foglal napjaink trendi 1080p-s érájában – teljesítményben legalábbis nem lesz túl kiemelkedő, noha a mostani generációra minden bizonnyal köröket ver. A gép sikerének kulcsa újra a kontrollerben rejlik majd – a Nintendo szerint legalábbis –, hiszen a tablet jellegű (különálló egységként is működő) irányító számos egyedi funkcióval képes gazdagítani a játékélményt.

A közel 16 centis (6.2 colos) szélesképernyős érintőpanel saját kijelzőként szolgálhat, beépített hangfalaival és két analóg karjával pedig nem csak minijátékok egész sorára képes, de némi fantáziával rengeteg fantasztikus megoldás születhet, elsősorban természetesen exkluzív anyagokhoz (például egy új Alien játéknál funkcionálhatna a filmből jól ismert mozgásdetektorként). A 3DS technológiájának megfelelően rendelkezik mikrofonnal, egy kamerával, illetve gyorsulásmérővel és giroszkóppal, azaz képes mozgásérzékelésre is. A közönség nagy általánosságban mégsem dicsérte olyan nagyon a bemutatót, melynek egyik legfőbb oka a kevés infó volt magával a konzollal kapcsolatban. Reggie, az amerikai nintendós főnök utólag maga is nyilatkozta, hogy még csak alig 10%-ot ismerhettünk meg nem csak a hardver, de a bőséges funkciótár kapcsán is. Mit lehet mégis tudni a Wii U-ról? A technikai demóvideók rendkívül meggyőzőek voltak, ahogy a gép a hatalmas terekkel, a pazar víz-, illetve fény-árnyék effektusokkal, és a rengeteg kis mozgó objektummal bánik (mindezt folyamatos filmszerűen stabil framerate mellett), de ahogy azt már a korábbi, „állítólag ingame" videókból is megtapasztalhattuk, akár csak a korai 360/PS3-as erődemonstrációknál, majd akkor hisszük, ha a saját szemünkkel is látjuk. Ettől függetlenül a bemutatott Zelda technikai demo – ahogy Link egy óriáspókkal harcol egy fényáradatban úszó gyönyörű katedrálisban – minden bizonnyal nem csak a Nintendo tábor szívét dobogtatta meg. Mivel a konzol csak 2012-ben jelenik meg, a tényleges specifikációk elől még elzárkózik a Nintendo, viszont nem hivatalosan ugyan, de annyi már kiszivárgott fejlesztőktől, hogy a hardver hozzávetőlegesen másfélszer szárnyalja túl a PS3/360 képességeit. Képes lesz az 1080p-s felbontásra, és már önmagában a kontroller kijelzője is – állítólag – 854x480-at nyújt, ami a DVD korszakbeli, szélesképernyős NTSC (SD) képernyőknek (zömmel plazmák és képcsöves TV-k) felel meg, és sorfelbontásban jócskán túlszárnyalja az összes jelenlegi handheldet. A gép szívében a jelek szerint egy IBM power-based, többmagos, 45nm-es mikroprocesszor foglal helyet, és egy AMD Radeon HD grafikuskártya. Állítólag a GPU R770 alapokra épül, a hardver pedig megfelel a DirectX 10.1 specifikációknak, ami már önmagában is nagy előrelépés a jelen generációhoz képest, hiszen a mai HD konzolok (360 és PS3) grafikus chipje a DirectX 9-es nívóval operál. Ítélkezni tehát még semmiképpen sem érdemes, a technikai demók közül pedig – szintén állítólag – jópár meg sem felel a gép igazi tudásának, így csak egy részüket mutatták be. Külön morgásra adhat ellenben okot, hogy habár a Wii kompatibilitás előtérbe lett hozva (ám sajnos lehet, hogy csak a kontroller kijelzőjén megvalósítva), saját speciális 25 gigás adattárolójuk ellenére a készülék – jelen álláspont szerint – sem DVD-t, sem Blu-ray filmet nem fog kezelni, mondván, hogy a vásárlók zömének már úgyis van ilyen lejátszója. Keveset tudni még tehát, de egy tetszetős játéklista máris a rendelkezésünkre áll: új Assassin's Creed, DiRT, Tekken, Darksiders 2, Batman: Arkham City, Metro: Last Light, Ninja Gaiden 3, Ghost Recon, és a régóta várt Aliens: Colonial Marines, melyek egyelőre külsős címek. Nintendo vonalon eddig csak a Lego City Stories, Super Smash Bros. 4-ről, valamint New Super Mario Bros. Mii-ről tudni valamit.





THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Új gép ide vagy oda, a Wii színes kínálata még tovább gazdagodik egy hatalmas kincscsel, Link kalandjainak legújabb részével, a The Legend of Zelda: Skyward Sword-dal, mely kizárólag Wii-re jelenik meg (tehát az új gépre nem). A méltán híres Zelda 25.



születésnapja előtt tisztelegve a show-n levetítettek egy montázst a szériáról, az igazi hangulatot pedig egy élő szimfonikus zenekar kölcsönözte a monumentális sorozatnak. Az új rész előzménye lesz a legendás Ocarina of Time-nak, így a most megjelenő 3DS változatának a lehető legmegfelelőbb időzítést választották. A játékmenet részben el fog térni az eddig megszokott, váltakozó felszíni világ és dungeonök feltárásától, habár sok tekintetben nyúl vissza klasszikus elődökhöz, de az újítások sorában pl. ellenségeknél is új stratégiákat vethetünk majd be. A harcok pedig ki lesznek élezve a Motionplus képességeire, a Wiimote-tal suhinthatunk kard gyanánt, míg a nuncsaku pajzsként szolgál. A korábbi részekkel ellentétben nem annyira az időzítés lesz a mérvadó, sokkal inkább, hogy hol találjuk el az ellenfelet, illetve azt is figyeli majd a gép real time, hogy az ütési irányunk által melyik ellenfelet támadjuk. Az egyik bemutatott impozáns gameplay videóban ráadásul hősünk immáron nem lóháton, hanem az egekben szárnyalva egy óriási griffmadár hátán „járta" be a vidéket. Habár pletykák szerint a játék állítólag novemberre datálható, hivatalos megerősítés viszont mindezidáig még nem érkezett erről.

FORTUNE STREET

A Japánban Itadaki Street néven ismert sorozat múltja egészen a '90-es évek elejére vezethető vissza, a Dragon Quest dizájnerének keze munkája nyomán. Az év vége felé debütáló móka afféle monopoly játékmeneti alapokra épülő társasjáték, számos minijáték mellett. A multiplay orientált Square Enix fejlesztés tucatnyi Mario karaktert, és ugyanennyi Dragon Quest hőst vonultat fel, nem beszélve a Mii-kről és további titkos szereplőkről.



KIRBY Wii

A konferencián bemutatták rózsaszín gömbölyded hősünk ősszel megjelenő legújabb kalandjait is. A hírmorzsákból kiderült, hogy lesz 4 fős multiplay támogatás offline kooperatív mód formájában, méghozzá Meta Knight, King Dedede vagy Waddle Dee személyében. A bemutatott gameplay videókban pedig csillagokat gyűjtögettek pontokért és speciális képességekre lehetett szert tenni ellenfelek bekebelezésével (vagy sokszor csak szimpla lövedékként szolgáltak). A remek kis trailer jól demonstrálta, mennyi jópofa gameplay elemet pakoltak az új részbe, ahol Kirby pl. hurrikánként, cowboy-ként, zöld süveges kardos Link-ként, gyertyával a fején, vagy esernyővel a kezében küzdötte végig magát a színes szagos pályákon, így bőven túlmutat egy egyszerű Jump&run platformeren. Szeretettel várjuk!



MARIO PARTY 9

Bejelentették a jól ismert partimóka immáron kilencedik felvonását is, habár pontos megjelenési dátumról még nem tudni. Az egyetlen érdemleges hírforrás egyelőre egy hangulatos japán debütáló trailer, melyben számos 3D, illetve 2D minigammával



kecsegtetnek a repertoárból a hatalmas játékszigeten, Mario, Yoshi, Wario, valamint Peach hercegnő szereplésével. Lesznek pl. ugrabugrák, mókás úszóversenyek, könnyed logikai feladatok, azaz rengeteg új kreatív ötlet, igazi partijáték az egész család számára, ahogy azt a sorozattól megszokhattuk.

3DS JÁTÉKOK

Végül hátravannak még a várható 3DS címek, így láthattunk egy újabb trailert a korábban bejelentett Animal Crossing 3DS-ről (megjelenés bizonytalan), valamint bemutatták az első önálló – külön 3DS-re készült – Mario játékot az új handheldre, a Super Mario-t. Az év végén érkező 2D/3D játékmenetű platformer rajongók szerint sok tekintetben – pláne hangulatban – emlékeztet a N64-es klasszikusra. Epekedve várjuk a szeptemberre helyezett StarFox 64 3D-t is, mely



kameratámogatással és többjátékos móddal is gazdagabb lett. Várható újabb Mario Kart is, melyben lesznek víz alatti pályák és



repülhetünk is, ezen kívül Mii támogatással is megspékelik, a Mario univerzum összes karakteréről nem is beszélve, valamikor év vége felé. Lesz még „egy szép napon" Paper Mario is, év végén a NES klasszikus folytatása,



a Kid Icarus: Uprising, valamint (a Wii U-val párhuzamosan) Super Smash Bros 4, és egy könnyfakasztó örömteli bejelentés, a GameCube szellemvadász üdvöskéjének folytatása:



Luigi's Mansion 2, a trailer alapján az elődhöz nagyon hasonló alapokkal és színvonalon, valamikor jövőre.



Krisz

A kiállításon a többi kiadó által szintén pár sokat pletykált játék került bejelentésre, de egyes esetekben a folytatás(ok) tudtak meglepetést okozni. A további oldalakon a legérdekesebbek, legígéretesebbek közül szemezgetünk.

Assassin's Creed: Revelations (X360, PS3)

A játék, ami trilógiává bővíti Ezio kalandjait. Hősünk Konstantinápolyba utazik ezúttal, őse után kutatva, ebből kifolyólag Altair is visszatér ebben a részben, valamint egy harmadik személy, Masyaf is irányítható lesz.



A Ubisoft roppantul ráérzett erre a szériára, s az eddig látottak alapján a Revelations mindenre rátesz még egy lapáttal. Mind lehetőségekben, mind audiovizuálisan ismét előrébb lép a sorozat, ami mellett úgy néz ki, a hangulat és a tartalom is rendben lesz. Romba dönthető épületek, lángszóróval megkínált flotta, Ezio nem spórol az eszközökkel, de őse, Altair például a köztük lévő párszáz év miatt kezelhetőségében is más



lesz. Desmond a múltba már nem lépkedhet vissza egyszerűen (okkal, de akik még nem vitték végig a Brotherhood-ot, miattuk nem írjuk le), afféle akadálypályákon keresztül érhet el egy-egy memóriaszekvenciát, így kicsivel több szerep jut neki is a játékban. A multiplayer módokat is bővítik (de kilétüket, fajtájukat nem árulták el), illetve részfeladatokkal, a pontozási rendszer átírásával is igyekeznek jobban rávenni a játékosokat arra, hogy ne rohanjanak, hanem tényleg a



taktikus, „csendes" halált osszanak ki. Több apró finomhangolás éri ezt a szekciót, az ellenfél befogása könnyebb lesz, illetve akad egy új fegyverünk, az akna, amit csapdának vagy védelemnek is használhatunk majd. Az újabb kaland november 15-én érkezik.

Need for Speed: The Run (X360, PS3)

Két igencsak jó felvonás után az idei évre tervezett The Run alcímet viselő NFS igen érdekes játéknak tűnik. Nem, nem arra gon-



dolunk, hogy nem egy szépség, hanem hogy miért is kellett QTE-szekvenciákra épülő menekülős részeket beépíteni. A kritizálók sosem a mászkálós részeket hiányolták a sorozatból, de ne ítéljünk elhamarkodottan, meglátjuk, mennyire fog működni a gyakor-



latban. A főhős San Franciscóból akar eljutni New Yorkba, hogy visszanyerje életét, és homályos miért, de egy ilyen egész Amerikán



átívelő hajszával válthatja meg azt. Sok rivális és rendőrök kifáraszthatatlanul nyomulnak utánunk, vagy ellenünk. Változatos tájak (nem csak esti városok) és be-becsusszanó akciójelenetek váltják majd egymást. November 17-én kiderül, mennyire áll össze a kép. Belegondolni kicsit érdekes, ha sikeres, akkor 4(!) NFS-vonal fog futni (SHIFT, Hot Pursuit az árkád, NFS World (PC) és a The Run által lefektetett verzió).

WRC 2 (X360, PS3)

Úgy néz ki a Black Bean Games igyekszik meglovagolni a megszerzett FIA licence-t, és minden évben jelentkezni kívánnak egy újabb felvonással a hivatalos rali világbajnokságból. Ahogyan az elvárható, az idei évnek megfelelően frissített csapatokkal, pályákkal



és pilótákkal vértezik fel a legújabb felvonást, amely előreláthatólag 15 helyszínt, ezeken mintegy 90 szakaszt fog tartalmazni, valamint extraként korábbi legendás raliautók berakását is tervezik. A tavalyi rész ugyan a szimulátor-vonalat kívánta erősíteni, de ez finoman szólva se sikerült nekik. A mostani



képeket elnézve valamelyest előrébb lépnek a vizualitás terén is, de ha ilyem tempóban haladnak, akkor kb. a WRC 4 esetén lehet esélyünk arra, hogy a játék felnőjön a hivatalos licence által elvárható szinthez. Persze



ne ítéljünk elhamarkodottan, de jókorát kell előrelépniük a játék majd minden aspektusában, hogy érdemes legyen rá beruházni. Az online lehetőségekről is lehet már tudni egy dolgot, egyszerre 16 főt támogat majd ez a szekció. Megjelenés előreláthatólag októberben esedékes.

Battlefield 3 (X360, PS3)

Az EA idei egyik atombombájáról már írtunk korábban előzetest (Konzol Magazin 11. szám), most az azóta napvilágra került





új információkat osztjuk meg veletek, főképp a multival kapcsolatosan, igaz egy része a kampányra is érvényes, hiszen lesz lehetőségünk co-op végigmenni a történeten. A Battlefield korábban inkább a többjátékos részéről volt híres, mintsem az egyszemélyes hadjáratáról, és most igyekeznek a COD babérjaira törni. Apró, de



lényeges változtatás az online szekcióban, hogy kis mértékben a járművek energiája is újratöltődhet, valamint a vezethető vadászgépeknek hála jóval nagyobb térképek is helyet kapnak majd.

The Elder Scrolls V: Skyrim (X360, PS3)

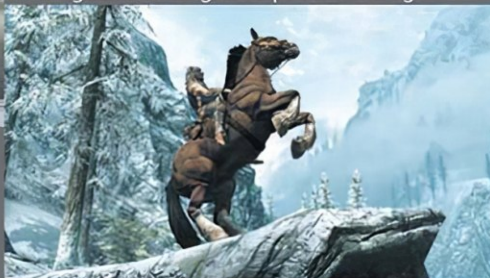
Sokak kedvence, a Bethesda által készített Elder Scrolls-sorozat idén végre folytatást kap, nem is akármilyet. A készítők a látványvilágot az Oblivion-ban sem aprózták el, ám azt a



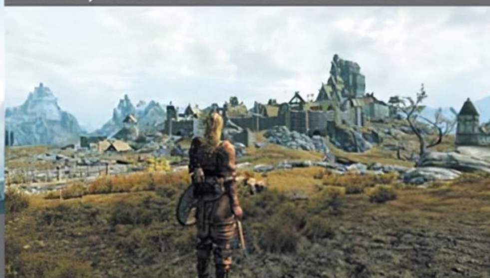
motort elhagyták, készítettek egy teljesen újat, ami bizony meg is látszik a Skyrim alcímű ötödik részen. A játékmenetet ért főbb változások, hogy például nincsenek már kasztok, (ettől még lehet valamire specializálódni), és ennek függvényében (nem kis idő árán) mindennek a mesterévé válhatunk,



„csupán” pár száz varázslat, képesség, fegyver áll majd a rendelkezésünkre. A Fallout 3-ból is emeltek át dolgokat, például a köztes küldetések már nem lesznek annyira szürkék, mint a IV. részben, akkor az ellenfelek erejének automatikus hozzánk igazítása is ugrott, az egyes területekre jellemző lények megadott erőt fognak képviselni. A világot



még jobban megtöltik élettel, rengeteg mindent megváltoztathatunk (akár egy komplett városka életét), és hát az egyik legjobbnak ígérkezik a sárkányokkal való harc. A harc, amely november 11-én veszi kezdetét.



Mass Effect 3 (X360, PS3)

A Mass Effect jövőre érkező harmadik részében ismét Shepard bőrébe bújva tevékenykedhetünk a galaxisban. A folytatásban a 2. rész a legutolsó DLC-jének a végétől vesszük fel a



fonalat, de ezt sem áruljuk el azok kedvéért, akik végigvinnék. A Földön vagyunk, amikor is támadás éri azt a reaperek által, tehát ismét ég a ház, kell egy csapat megmentő. Természetesen nem ilyen egyszerű, a BioWare vélhetően újfent egy remek történettel



átszőtt szerepjátékkal fog megörvendeztetni minket. Csakúgy, mint korábban, a 2. részben hozott döntéseink is kihatással lesznek a cselekmény egyes pontjaira, amikből végrehajthattunk nem keveset. Azok, akik a 3-kal kezdenék, a játék elején dönthetnek pár dologról, de így nem lesz annyira érdekes, mintha valóban végrehajtottuk volna őket. Ahogy az elvárható, a fejlődési rendszert tovább mélyítik, emellett a kasztok korábbi szabályrendszerét is átírják kissé. A játék X360-on hangfelismeréssel is rendelkezni fog, így az adható válaszok közül az egyiket



elmondva automatikusan kiválasztja azt nekünk a gép. Szebb, több, részletesebb, szerepjáték-rajongóknak nem is kezdődhetne jobban a 2012-es esztendő.

Far Cry 3 (X360, PS3)

Lehetett sejteni, hogy folytatják, de nem tudtuk, mikor és hogyan. Nos jövőre és a Far Cry 3 mindkét elődjéből merít: az elsőből



hozzák a sokkalta jobb taktikázási, elrejtőzési lehetőségeket biztosító dzsungelt, és hozzáadják a második rész akciódúsabb történetvezetését. A látottak alapján egyelőre



ugyan nem nyújt többet, mint sok más FPS, de a bizalmat megelőlegezzük a számára. A Ubisoft ebben a felvonásban igyekszik jobban a karakterekre, köztük is a főszereplőre és a főgonoszra helyezni a hangsúlyt, hogy valóban motiváljon az egész dzsungelen át tartó hajsza. Meglepő módon grafikailag nem annyira letaglózó, mint azt elvártuk volna, de így sem kell szégyenkeznie.



RAGE (X360, PS3)

Az FPS műfaj alapköveit letevő ID Software rég jelentkezett már saját játékkal és grafikus motorral. A jó pár éve beharangozott RAGE végre kezd révbe érni, méghozzá a



fejlesztőktől elvárható drasztikus mértékben. Hatalmas nyílt, bejárható poszt-apokaliptikus világ (Mad Max-re hajazó), járműhasználat, roppant korrekt fizikai modellezés mind a járművek mind a fegyverek erejének érzete



és a karakterek szempontjából. Utóbbi esetben a sérülések is igen élethűek, bár sok játékban láttunk már hasonlót, de ebben az egyik legjobbnak ígérkezik és bizony számítani fog az, hova csapódik be egy golyó. Korábban arról volt szó, hogy az



autóinkat a nyert pénzből fejleszthetjük, de már saját fegyvereket is készíthetünk magunknak különböző alkatrészekből. A játékot átlengi az ID alkotásokra jellemző keménység, hardcore-játékmenet, így az októberi játéközön egyik kiemelkedő darabja lehet.

Brothers in Arms: Furious 4 (X360, PS3)

1944-ben a nácik nem sörözhetnek nyugodtan, az őrült négyes a nyomukban jár, és a lehető legválasztékosabb módokon irtják őket. Az újságok címlapján is ők vannak. Crockett, Chok és Montana mellett mi, mint a banda negyedik tagja a BiA-szériát látszólag teljesen megújítja. Nem lehet nem észrevenni a párhuzamot az elvetemült bajtársak



egyedi náci-ölő munkásságuk és a Tarantino-film Becstelen Brigantyk között. Hogy annyira nem is járunk távol a valóságtól, azt a bemutatott képsorokon is látható „vidámabb" ábrázolás is mutatta, vagyis nem fotorealisztikus, hanem inkább „rajzolt", brutálisan egyedi



és jellegzetes is egyben. Hőseink a Führert magát üldözik, melyet online negyedmagunkkal is megtehetünk majd, az egyéb játékmódok mellett. Humoros, de mégis brutális, medvecsapda a lábba, balta a fejbe a szokásos lyuggató eszközök mellett. „Kicsit" őrült, emiatt aztán vagy nagyon jó lesz, vagy nagyon rossz. Érkezése 2012-ben várható.

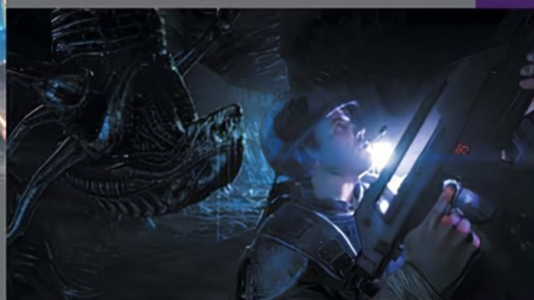


Aliens: Colonial Marines (X360, PS3)

Régóta várunk rá, és még egy jó ideig kell is, de ez sose gond, ha a végtermék olyan lesz, amilyet az Alien-franchise megérdemel. A CM-ben az Alien filmek 2. és 3. része közti eseményekbe csöppenhetünk bele, amikor



is egy csapatot küldenek újfent a LV-426-ra, hogy kiderítsék, mi történt a Sulaco-val. A játékban négy szereplő fog előrehaladni, s kis idővel ráeszmélni, hogy csak a túlélésre játszhatnak. Minden karakternek lesz saját speciális képessége (technikai szaki, doki, stb.), akiket, ha az AI-ban nem bízunk, online 3 barátunkkal helyettesíthetünk, de a sztoriban olykor automatikusan más bőrébe kell majd bújnunk a csapatból. Minden, főképp A Bolygó Neve: Halál c. filmből ismert alienfajta, fegyver, eszköz és jellegzetes helyszín



szerepet kap a játékban, s ha a hangulat és a játékélmény is rendben lesz, akkor nehéz lesz elszúrni a már most igen pofásan kinéző FPS-t.



Call of Duty: Modern Warfare 3 (X360, PS3)

A jelenleg népszerűségben továbbra is etalon MW2 folytatása idén esedékes, ahogyan az várható volt. Az Activision húzójátéka i-



gyekszik a hatalmas rajongói bázisnak eleget tenni, és egy élvezetes single részt összerakni alá, ami a jelek szerint igen biztató. A játékmenet láthatóan még mindig „COD-os", mindig történni fog valami körülöttünk (scriptelt jelenetek), s nekünk a szokott metó-



dus alapján kell előrehaladnunk: „embereket lelőni, járművet megtisztítani, majd felrobbantani és tovább". Ez negatívnak csenghet, de a bevetett hangulati és látványelemek első blikkre igen jó folytatásnak vizionálják az MW3-at. Sőt, a jelek szerint épp nagyhatalmak vívják csatájukat, az ostrom alatt álló

New York látványa eléggé impozáns, és talán a lineáris játékmenetet is megtörik, ha már ekkora területet lemodelleztek. Meglátjuk, hogy a bitang jónak tűnő Battlefield 3 mellett mennyire fog ütni. Érkezése november 8-án várható.

Dead Island (X360, PS3)

A talán már sokatok által látott, igencsak hatásvadász, visszafelé csévélt videóban egy zombi-invázió közepébe csöppenünk,



ami megzavarja a békés nyaralókat abban, hogy a déli partoknál lévő Banoi szigetén kikapcsolódhassanak. A játék által prezen-



tált látványvilág meglepetésszerűen igen magas színvonalat képvisel, és a bemutatott erőszak, az emberi testek széttran-



csírozására igen nagy hangsúlyt fektettek. Értelemszerűen egy túlélő-horrorjátékkal lesz dolgunk nem is olyan soká, szeptember 6-án fog megjelenni. A játék relatíve szabad teret ad nekünk, amiben négy fő vehet részt akár co-op is, viszont a küldetésalapú játék-



ban nem kötelező (csak tanácsos) együtt harcolni, bárki mehet amerre kedve tartja, ahogy jobbnak látja. Első blikkre a Left4Dead ugrana be, de itt az akció lassabb, és RPG-elemeket is tartalmaz a játék. Karakterünk fejlődhet, képességei tárházát növelheti, sőt, a holtaktól és végleg halott élőholtaktól is beszerezhetünk dolgokat, amiket más tárgyainkkal kombinálhatjuk. A közelharca is nagyobb hangsúlyt fektettek a fejlesztők. Túlélőként tehát hamarosan utánajárhatunk, mi okozta ezúttal a zombijárványt, miközben a meneküléshez vezető kiutat keressük véres kézzel, szorgosan.

FIFA 12 (X360, PS3)

Az idei évi FIFA ismét nagyot igyekszik előrelépni, hogy megtartsa (vagy PES rajongók esetén megszerezze) a vezetést a



focis játékok frontján. Erre minden esélyük meg is van, mert – a sorozat eddigi erényeit megtartva – új ütközés- és érintésmodell kerül bele. Itt természetesen az emberi testre ható fizikai erőket modellezték le precízebben (egyensúly, külső ráhatás és hasonlók),



így a szabálytalanság határát súroló, vagy azt drasztikusan túllépő megmozdulásokra is lehetőségünk lesz, már ha az utóbbi esetben nem zavar minket az, hogy piros lappal s páros lábbal repülünk a pályáról. Okosan használva viszont a győzelem kulcsa is lehet egy-egy „láthatatlan" szurkálódás, lökdösődés. A Personality+-t immár a gép is kihasználhatja, a látatlanban való passz-

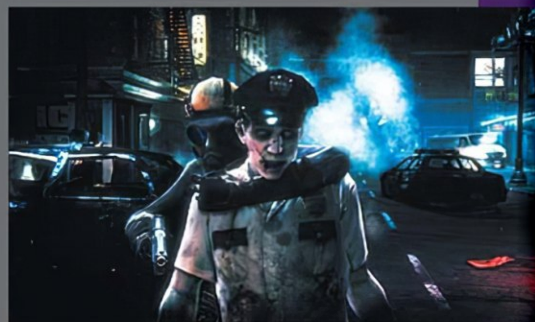


olgatásnál nő a hibaszázalék, és magától értetődően új mozdulatokkal és még szebb vizuális körítéssel érkezik a virtuális gyepre a FIFA 12 szeptember 30-án.

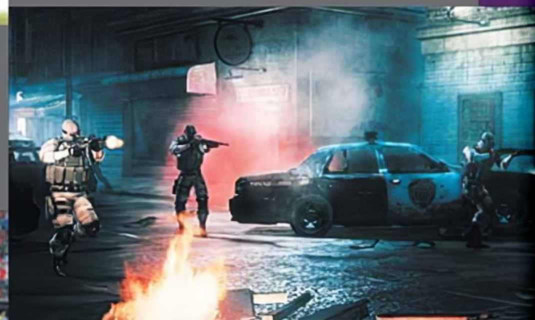
RBaly

Resident Evil: Operation Racoon City (X360, PS3)

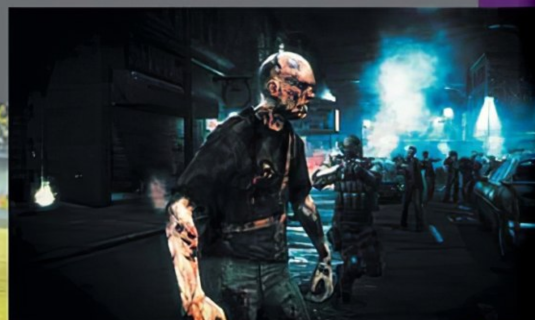
Sajnos hivatalos ingame videót még nem láthattunk a híres túlélő-horror széria akciódús új mellékágáról, ám egy impozáns CG animáció mégis gondoskodott a kellő



hangulatról, és végül mégis sikerült elcsípni néhány rövid kézikamerás ingame felvételt is. A pörgős jelenetek első ránézésre sokban hasonlítanak a Gears of War, illetve Uncharted szériák külsőnézetes fedezékrendszerére. A zombihorda okozta hatalmas káosz és a vizualitás kétségkívül nagyon impulzív, de kérdés, hogy emellett mennyire képes visszaadni a szériára jellemző félelmetes



hangulatot (egyesek tartanak tőle, hogy az RE feelinget egy COD szintű akciódús lövöldének szintjére degradálják). A fejlesztők elmondása szerint visszaugranak idővonalban a második és harmadik rész eseményeinek környékére, és ezúttal az Umbrella cég biztonsági szolgálatának bőrébe bújhatunk, avagy a „sötét" oldalán állunk. Ezek a fiúk speciális kiképzést kaptak, pontosan ismerik az összes lényt, amivel szemben állnak, és konkrétan azok likvidálására szakosodtak, éppen ezért ez már nem egy túlélő horror



sztori, hanem kőkemény akciódús TPS. A változatosság inkább a különböző stratégiákon, és a csapatokon belüli egyes osztályok, azaz a speciális képességek megfelelő kihasználásban rejlik, vagyis a teamworkben. A harcok során meg is fertőződhetünk, melynek megelőzésére csak speciális képességű társaink széruma hatékony. Végül a zombikon és egyéb félelmetes lényeken – pl. huntereken – túl az amerikai speciális egységekkel is

meggyűlik a bajunk. A fejlesztők kifejezetten egy egészen újfajta játékmenetű Resident Evilt akartak teremteni, amilyet korábban még nem láthattunk, és éppen ezért nem is illeszthetjük be a hivatalos számozású sorozatba. A sztoriról magáról még nem nagyon meséltek, ám állítólag sok új részlettel gazdagodik az RE univerzum. A csapatalapú multiplay orientált zombivadászat valamikor év vége felé kerül a boltokba.

Ninja Gaiden 3 (X360, PS3, Wii U)

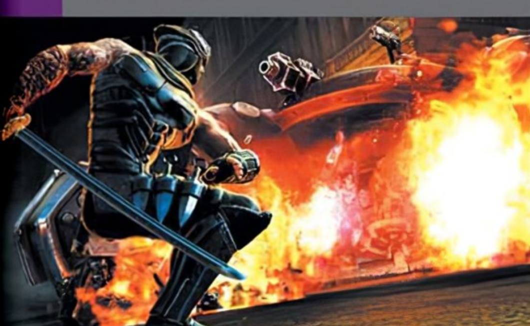
Ryu Hayabusha szuperninja kalandjainak harmadik felvonása jövő év elején érkezik a két jelenlegi HD konzolra, továbbá valamikor



2012-ben debütáló Wii U-ra is. Játékélményben újítást adhat majd a tablet konroller touch irányítása. Yosuke Hayashi, a Team Ninja vezetője arról nyilatkozott, hogy az irányítási rendszert a Nintendo DS-re megjelent Ninja Gaiden: Dragon Sword-ból emelik át. Apró koppintásokkal a képernyőre dobócsillagokat hajigálhatunk és különféle



mozgási parancsokat adhatunk majd ki, míg a hosszabb, húzó mozdulatokkal ugráltunk és ellenfeleinkre sújthatunk le, de Hayashi állítása szerint elérhető lesz a megszokott hagyományos, gombokra és analóg karra kiélezett irányítás is. Az inkább látványos, mint információdús teaserből annyit legalábbis megtudhattunk, hogy az alapok nem változnak, ugyanaz a túlpörgetett és főleg még véresebb játékmenet vár ránk, mint eddig, némi újítással a mozgásrepertoárban, pl. falon mászás. Ninja főhős dacára a helyszínek még mindig keverednek a modern



helyszínekkel a Dead or Alive univerzumának megfelelően, amit a riportokban felbukkanó ingame jelenetek is megerősítettek. Egy interjúban azt is elárulták, hogy sztori tekintetében ez egy tejesen különálló epizód az elődökhöz képest, megpróbálták még reálisabbá varázsolni, és a harmadik részben szeretnék megmutatni Hayabusha emberibb oldalát is, a harcoknál pedig még inkább testközelből éreztetik a gyilkolás brutalitását (kérdés nálunk mennyire lesz cenzúrázott, így lehet marad az USA verzió berendelése).

Ghost Recon: Future Soldier (X360, PS3)

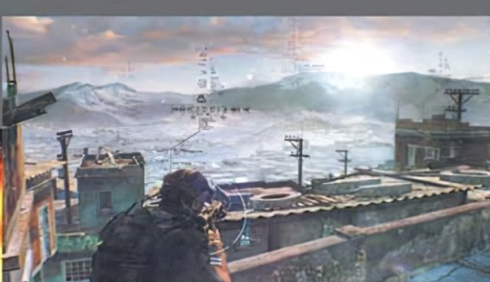
Tom Clancy taktikai shooter sorozatának legújabb darabjából nem csak sok-sok hasznos infót tudhattunk meg, de különféle ingame videókkal alapos betekintést is nyerhettünk hogyan is fog festeni a Future



Soldier, a nívót pedig minden túlzás nélkül valahol a plafon környékén tessék elképzelni. A megjelenés jövő március körül várható, de előtte még év elején januárban sor kerül 360-on egy exkluzív multiplay-es bétatesztre. A csapatalapú taktikai shooter 4 fős koop módjainak tömkelege nem kérdés, jelen lesz a sztereoszkópikus 3D, és bőséges, mondhatni igen csak komoly Kinect támogatással



is megspékelték, például a célzási rendszernél, amit az E3-on egy látványos bemutató keretében meg is tapasztalhattunk, de beiktatnak hangfelismerést is. Ráadásul a Kinectnek köszönhetően több, mint 20 millió(!!!) különböző módon állíthatunk össze saját fegyvert a Gunsmith módban. A Ghost



Recon csapatot speciálisan olyan helyeken és harci szituációkban vetik be, melyre egyetlen másik csapat sem lenne képes, ennek megfelelően nem csak kondijuk, de felszerelésük is tetőtől talpig az abszolút csúcstechnológiát képviselik. Pukkadásig felfegyverkezve a legújabb high-tech kütyükkel, melyek valós prototípusoknak felelnek meg, és általuk – a Ubisoft szerint – kvázi két lábon járó F-16-osokká válnak a „jövő katonái". A Campaign játékidőt hozzávetőleg 10 órásra ígérik, összesen 12 küldetésen át, a koop módokba pedig bármikor bárki bevagy kiszállhat.

BioShock Infinite (X360, PS3)

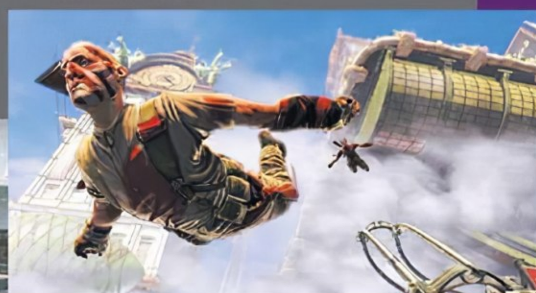
Jövőre érkezik a mélytengeri kaland folytatása, immáron a felhők felett, a PS3 verzió pedig a jelek szerint Move támogatást is kap.



Az egyik vadiúj trailer leglátványosabb eleme kétségkívül a Sky-Lines vasúthálózati rendszer, mely általános közlekedési funkciója ellenére a lebegő városban leginkább egy hullámvasútra emlékeztet. A történetben az egykori detektív Booker DeWitt bőrébe bújunk, melyben az elveszett városba küldenek minket, hogy megmentsük a fiatal



Elisabeth-et, akit már gyermekkora óta fogva tartanak. DeWitt egy erős kapcsolatot épít Elisabeth-tel és közös erővel vállvetve próbálnak megszökni a városból. A számos új fegyver és képesség mellett igen nagy szerepet kölcsönöznek az ún. Sky-Line harcoknak, illetve nagy hangsúlyt fektetnek azok kitanulására.



Hitman: Absolution (X360, PS3)

Kedvenc 47-es ügynökünk már régóta nem hallatott magáról, 5. felvonásához pedig egy nagyon stílusos CG videóval készült a rajongóknak az IO Interactive, melyben mindenre elszánt bérgyilkosunk egy egész

bandán verekszi át magát, hogy egy titokzatos tusoló hölgyemény közelébe férkőzzön. A fejlesztők ezúttal nagyobb célközönséget



kívánnak megcélozni, hogy bárki képes legyen ügynökünk bőrébe bújni, és sebészi pontossággal gyilkolni. Az E3 egyik legnagyobb sztárjáról ráadásul impozáns ingame betekintést is nyerhettünk az IGN jóvoltából, ahol a 47-es ügynök – többek között – Chicago utcáin bujkált egy egész csapat rendőr



elől. Hősünk egy alattomos összeesküvés áldozatává vált, így vadászból üldözött lett. A klasszikus játékmenet mellett állítólag számos újdonság is vár ránk, és az eddig megszokott szabadságot továbbra is megkapjuk, plusz a precíz taktikai játékmenet lehetősége is megmarad, de még inkább fennáll majd a csábítás a „kevésbé megfontolt" tömeggyilokra. A munkálatok elnyújtásáról az egészen új Glacier 2 motor bevetése tehetett, de az E3-on bemutatott verzió elvileg már közel a végleges formát képviseli. Ennek ellenére a megjelenés egyelőre még bizonytalan (elvileg valamikor jövő évben).



Batman Arkham City (X360, PS3, Wii U)

Gotham City bőregerének legújabb fejezetéről már beszámoltunk hosszasan a Konzol Magazin 9. számában, így ami igazán érdemleges, hogy a játék pontos megjelenési dátumot kapott, méghozzá idén október 18-ára datálva. Többféle gameplay





videó is bizonygatta a közelgő Batman játék kétségkívül decens nívóját, főleg Catwoman szerepeltetésével, akinek ráadásul saját harci rendszere lesz. Rajongóknak jó hír, hogy Robinnak is kívánnak valamilyen szerepet nyújtani az Arkham City-ben.



PREY 2 (X360, PS3)

Visszatér a dimenziókapuról elhíresült FPS, méghozzá egy egészen új főszereplővel, Killian Samuels-szel, akivel egy nyitott világon



verekedhetjük át magunkat mindenféle vérdíjmegbízás elfogadásával, a fő sztorimód pedig legalább 15 órás játékidőt ölel majd fel, nem számolva a mellékküldetéseket. Megjelenés valamikor jövő évben.



Street Fighter X Tekken (X360, PS3, PS Vita)

Mialatt a Namco dolgozik a riválís Tekken X Street Fighter munkálatain, addig a Capcom jól halad a Street Figter X Tekken projekttel, a két tervezet között egyébként egészséges rivalizálás folyik. Jó hír, hogy a Street Fighter X Tekken PlayStation Vita-ra is meg fog jelenni. Az inFAMOUS sztárja, Cole MacGrath ha minden igaz a PS3-as verzióban is választható lesz, valamikor 2012-ben.

Rayman Origins (X360, PS3, Wii, 3DS, PS Vita)

Végtagnélküli kedves platformer barátunk kalandjainak folytatásait már bejelentették a tavalyi E3-on egy 2D-s Jump & Run



formájában, méghozzá stílusos cel-haded jelleggel. Az eredetileg epizódonként tervezett Origins a késlekedések miatt teljes



értékű bolti játékként fog megjelenni, csak úgy, mint Wii-re. HD konzolokra folyamatos 60fps-sel teljes 1080p felbontásban tervezik kiadni, összesen 12 különböző helyszínen át, ráadásul 4 fős koop móddal is megspékelve, hogy többek között Globoxot se hanyagoljuk el. A platform móka idén év végén érkezik, sőt jövő március 12-re tervezik a 3DS verziót, de még a Vita tulajok is részt vehetnek majd az Origins kalandokban.

Ezzel az idei E3-nak szánt hely végéhez érkeztünk. Mint látható, az ismerős címek mögött több bújik meg, mint azt elsőre hinnénk, emiatt nem nevezhető annyira rossznak az idei Los Angelesi expó. A videojátékok szépen fejlődnek, s hála az exkluzív alkotásoknak, nincs ideje senkinek se igazán megtorpanni, még több rókabőrre már nincs igényünk. A felhozatal ezzel korántsem teljes, de az E3 2011 kulcsszó beütése után még több játékról olvashatsz, illetve láthatod az itt leírtakat mozgásban a www.konzol.eu honlapon. Újdonságokra éhes szemeinket hamarosan a Gamescom-ra vetjük.

Krisz

NYEREMÉNYJÁTÉKAINK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011 augusztus 19. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 19-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el!
Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett.

A rettegés újabb foka. Immár harmadszor. Alma Wade erősebb mint valaha, így minden erőnket bevetve lehetséges csak a ténykedésének a megállítása. Erre két bátor személyt keresünk, akik egy-egy PS3-as és X360-as F.3.A.R. ajándékcsomagot nyerhetnek (a játék mellé ajándék póló, iPhone tok és artbook jár).



Kérdés: Minek a rövidítése a F.E.A.R. ?

Válasz:...



A levélre írjátok rá a kívánt platformot is! Emellett DLC-ket is ki tudunk sorsolni köztetek (F.3.A.R. Shredder puska) mindkét platformra, továbbra is a leggyorsabbaknak, akik elsők között írnak a dlc@konzol.eu e-mail címre. A levélben a címetek mellett a kívánt platformot is adjátok meg. A többszörös beküldés kizárást von maga után. Az ajándékokat köszönjük a CNG.hu Kft-nek.

Az adataink sosem lehetnek kellő biztonságban, illetve ha már sok minden tárolunk kedvenc anyagainkból, akkor a sok-sok DVD-re való mentés helyett ideális lehet egy könnyű, hordozható merevlemez. Egy szerencsés egy TOSHIBA StorE Art 2,5", 320 GB-os, USB 2.0-án csatlakozó külső adattárolót nyerhet. Az eszköz nem igényel külső tápegységet, beépített rázkódás elleni védelemmel, valamint előre telepítve egy NTI BackupNOW EZ biztonsági szoftverrel rendelkezik



A kérdés: Mi a neve a TOSHIBA idén érkező 3D-s laptopjának?

Válasz:...

A felajánlást köszönjük a TOSHIBA EUROPE GMBH-nak.

A leghűségesebb olvasó versenyünk első fordulójának a kérdését láthatod alul. A verseny egy FULL HD-s 3D TV-ért folyik. A félreértések elkerülése végett: ezt a kupont külön add fel (ne a többi megfejtéssel együtt), s add meg a kért tárgyat is a borítékon: „A leghűségesebb olvasó". Amint lefutott a három lapszám mi sorsolunk egy nagyot, majd egy buli keretében átadjuk a szerencsésnek a nyereményét és a kitüntetését, mint a leghűségesebb olvasónk!



A kérdés: Körülbelül hány játéktesztet hozott le a magazin az eltelt egy évben (a PSN és XBLA játékokat nem kell ide venni)? A lapban lévő szám a helyes megfejtés.

Válasz:...

ELŐFIZETÉS

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Eláruljuk!

Ajándék játékkal egy évre:

12 lapszám **10.990 Ft!**

Játék nélkül egy évre:

12 lapszám **7.490 Ft!**

Fél évre:

6 lapszám **3.990 Ft!**

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked, vagy egy számmal tovább él az előfizetésed**
*-amennyiben játékkal kéred, a lenti kínálatból az éves díjjal közel egyező értékű játékot választhatsz mellé***



Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

KIEMELT*** AJÁNLATAINK:







* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
*** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre.
Az előfizetéshez kért ajándék játékokat az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk.
Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

A JÁTÉK CÍME

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

Itt látható az adott írás típusa

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:
Böjtös Gábor, Dzsek, EmThor, eszgé, Foxhound, InGen, JediEco, karfiol, Kenny, Krisz, Martin, Petúnia, Picachu, RBaly, rolmanus, Szasa

JÁTÉK CÍME

10

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer: Online:
Felbontás:
Hang:

Szerző neve

ROSSLYN-KÁPOLNA,
azaz skót ajánlat rejtélyekre éhezőknek

Elképesztő, hogy mennyi rejtélyt és misztikumot hordoznak az ókorból vagy középkorból fennmaradt épületek. Gondoljunk csak a piramisokra, a görög vagy római emlékekre, esetleg a középkori várakra. Mindegyiknek megvan a maga története. Rettentő kíváncsi vagyok, hogy a mi időnkben épült panelházak vajon miről árulkodnának az utókornak? Biztosan nem értik majd meg leszármazottaink, hogy miért élt ötven család egy tízemeletes betonkockában összezsúfolva. Azt sem tartom valószínűnek, hogy évszázadok múltán híres lakótelepi legendák keringenek majd közszájon eltömődött szemétledobóról, vagy beragadó kaputelefonról. Egyedüli kivétel Budapest közismert VIII. kerületének sötétebb része lehet, hiszen ott nap mint nap történik valami rejtély… Amíg a rendőrség le nem zárja a nyomozást.





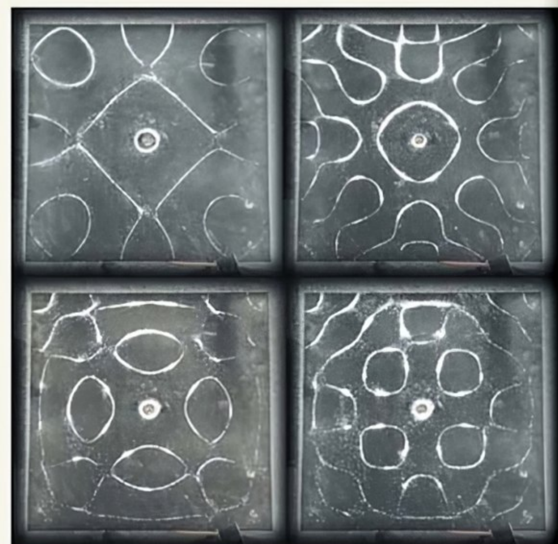
500 év múlva a panelházaknak jó esélylyel nyomuk sem lesz, hiszen jól ismerjük a rendszerváltás előtti élmunkás brigádok munkamódszerét. Egy-egy ilyen műszakban több Kőbányai Világos fogyott el, mint amennyi építőanyag. A sör-beton arány az elkészült épületek minőségében is viszszaköszön. De egy percig se higgyétek, hogy a korabeli építkezések zökkenőmentesen haladtak. Akadt akkoriban is probléma bőven. Jó példa erre a Skóciában található Rosslyn-kápolna. Az épületet ugyan a smucig skótok bütykölték össze, ám elkészült művük velük ellentétben nem fukarkodik a látogatóval. Igaz ugyan, hogy a kápolna anyagi javakat nem kínál, de annál gazdagabb legendákban és rejtélyekben. Amennyiben e hónapban is éheztek egy kis misztikummal fűszerezett szellemi táplálékra a megszokott tálalásomban, akkor ne az ismert gyorsétteret keressétek fel kedves olvasók. Következik az én Skót Ajánlatom!



Ahogy az előbb említettem a Rosslyn-kápolna építése során akadtak gondok. Itt természetesen nem a kortárs építési vállalkozók jellemére gondolok, akkoriban ugyanis senki sem lépett le a pénzzel, hátrahagyva a befejezetlen projektet. Vagy ha valamelyikük mégis megtette, akkor az érte küldött mérges martalócok megtalálták, és beszéltek a fejével. De a fej ilyenkor már nem volt a testen! Hatékony eljárás ügyeskedő üzletemberekkel szemben. Esetünkben azonban a probléma két ember félreértésére vezethető vissza. A legenda szerint a kápolna építését vezető mester alkotói válságba keveredett. Felelős volt az épület minden részletéért, többek között a kövek és oszlopok díszes faragásáért is. Egy nap azonban nem jött az ihlet és a munka lelassult.

A mester ezt a helyzetet nem sörrel oldotta meg, mint a bevezetőben szereplő munkásbrigádok. Inkább Rómába utazott, hogy az örök városban szerezzen kellő impressziót az építkezés folytatásához. Indulása előtt szigorúan meghagyta kőműves inasának, hogy az apróbb feladatokkal foglalkozhat, de a pillérekhez semmiképpen ne nyúljon. A segéd azonban nem vette figyelembe a főnök intelmét. Lehet, hogy már akkor ismerte Bródy János „Filléres emlékeim" című nagyszerű dalát, és egyetlen betű megváltoztatásával idealizált magának Pilléres emlékeket (amelyek „oly drágák neki"). Bárhogy is történt, a segéd törekvő fiatalember volt, aki úgy vélte most nagyot lendíthet középkori karrierjén. Így aztán a mester távollétében nekiállt, hogy az egyik főpillérből díszes oszlopot, saját magából pedig elismert építészt faragjon. A tanonc lelkiismeretes munkáját jól példázza, hogy még a levelek finom erezete is jól látható a faragáson. Alkotása igazi remekmű lett, amelyet a mai napig ámulattal csodálnak a Rosslyn-kápolnában megforduló látogatók. Csupán egyetlen embernek nem tetszett a segéd munkája: a saját mesterének.

A taljánoktól visszatérő építőmester arca stílusosan egy négysajtos pizza méretére nőtt, és színében is hasonlónak mutatkozott, amikor meglátta a kifaragott kőoszlopot. Sokkalta szebb volt annál, mint amilyet ő valaha is készített. – Nem vagyok itt, te



meg faragsz? Erre most ráfaragsz! – mondta volna, ha ösztönösen kínos rímre fakad. Ám a mester nem szavalt verset. Mondanivalója sokkal prózaibb volt, amely hallatán még egy sokat megélt kocsis is bizonyosan elpirul. Hirtelen támadt dühében nyomatékosan próbálta inasának eszébe vésni, hogy milyen engedetlen volt. Sajnálatos módon ezt szó szerint tette, mert felkapta a keze ügyébe akadó vésőt, és azzal vágta fejbe tanoncát. A kőműves inas makacs legény volt, ám képletes keményfejűsége kevés volt a véső ellen. Ott helyben szörnyet halt a szerencsétlen. Talán megnyugtatja lelkét a tudat, hogy

fennmaradt az utókornak oszlopa, mondhatni oszlopos tagja lett az építőknek. És mi lett a mesterrel? Azonnal megbánta felindulását. Döbbenettel nézte, ahogy segédje kileheli lelkét. Megkövült arckifejezése később állandóvá vált, ugyanis büntetésből belevésték fejét az oszloppal szemközti falba, hogy az idők végezetéig lássa segédje munkáját. Arról sajnos nem ír a krónika, hogy a mintához valóban a fejét vették, vagy a nyakán maradt kobakja. Ne felejtsük el a tanulságot: soha ne mutassuk a főnöknek, hogy jobbak vagyunk nála, mert dühbe gurul, mi meg nagyon ráfaragunk és menekülhetünk, amíg nem késő, vagy vés ő.

Most, hogy a Rosslyn-kápolna egyik legendáját megismertük, következzék egy kis rejtély is a változatosság kedvéért. Ehhez fontos tudni, hogy a kápolnát a 15. század közepén kezdték építeni. Sőt! Mivel készültem a témából, még pontos dátummal is szolgálhatok: 1456. szeptember 20-án indultak a munkálatok, amely a gondosan őrzött iratok szerint egy borongós, esős nap volt. Lement a hal ára is aznap, és McGallowayt a kovácsot megcsalta a felesége. Most ne nézz így, az utóbbit csak találgattam! Az viszont elfogadott tény, hogy 1492-ben felfedezték Amerikát. A két időpont között tehát eltelt 36 év, a kápolna is rég elkészült már. És itt jön az érdekes rész! Az épület díszes faragásai között ugyanis számos kukorica és batáta motívum található, ám ezek a növények az új-világból származnak. A hasonlóság sok kutató szerint túl nagy ahhoz, hogy a véletlen műve legyen. Az említett kukorica és burgonyaféle ellenére most nem beszélek zöldségeket! Senki sem tudja, hogy miképp kerülhettek olyan növényábrázolások a kápolnába, amelyek egy addig még fel sem fedezett földrészről származnak.

A kápolna egy másik nagy talánya nem is annyira a szemünknek szól. Sokkal inkább hallásunkat veszi igénybe. 213db apró kőkockáról van szó, amelyek rendezett

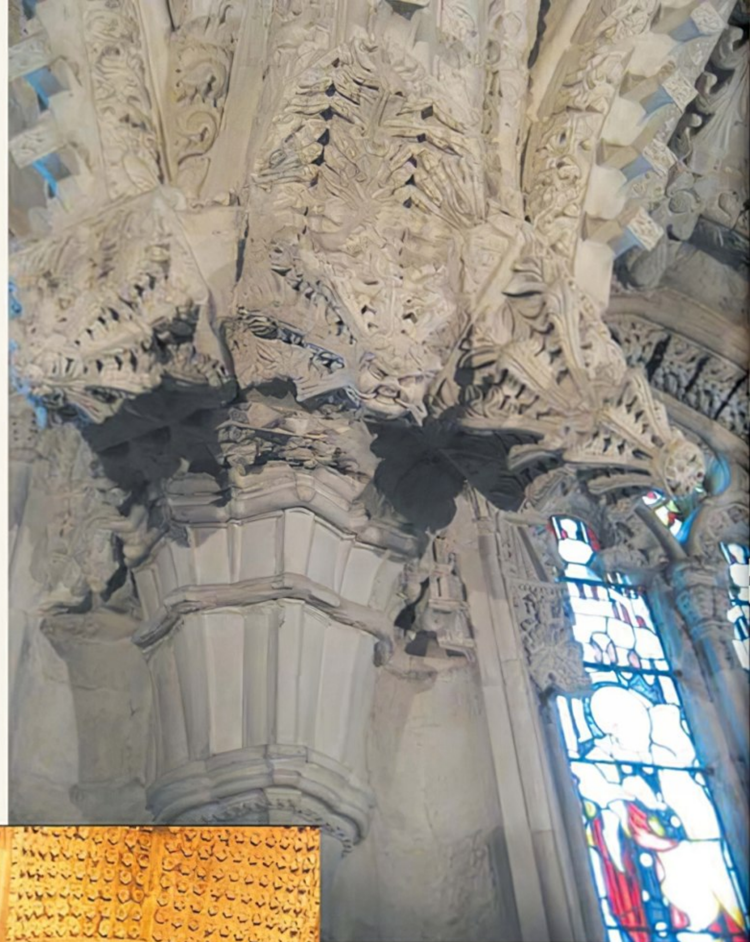




sorokban pihennek a kápolna boltívein. Mindegyik kis tömböcske felületén furcsa geometriai ábrák találhatók. Jó, jó, de mi köze ennek a hallásunkhoz? – kérdezhetitek joggal. Türelem, kedves olvasók, türelem! A titokzatos kövek megértéséhez rövid kitérőt kell tennünk a fizika és rezonancia világába. A 18. század végén bizonyos Ernst Florens Friedrich Chladni érdekes felfedezést tett. Nevéből két dolog is sejthető: egyrészt az, hogy német úriemberről van szó, másrészt, hogy szülei gazdagon adagolták neki a keresztneveket. Chladni szépen felnőtt és szép hosszú nevéhez egy fizikus és akusztikus titulust is szerzett. Egyszóval nagy elme volt. Rájött, hogy az eltérő hangok különféle ábrákat rajzolnak ki. Csak azt kell tudni, hogy miképp láthatjuk őket. Ehhez egy végtelenül egyszerű megoldást választott. Egy vékony

ROSSLYN-KÁPOLNA

azaz skót ajánlat rejtélyekre éhezőknek



fémlapra finom homokot szórt, majd annak közvetlen közelében megszólaltatta saját fejlesztésű hangszerét, az eufont. Az eredmény lenyűgöző volt: a homok katonás szigorral formákba rendeződött. Minél nagyobb frekvenciával szólt a muzsika, annál bonyolultabb ábrákban táncoltak a homokszemek a fémlapon. Úgy vélem, ugyanez a jelenség trance klubokban is megfigyelhető, csak ott a rezonancia hatására a látogatók rendeződnek egyre durvább alakzatokba. A tudós ezeket a formákat rendszerezte, majd szerényen, saját magáról Chladni-mintáknak nevezte el. És most térjünk vissza a 213 kőkockához. Gondolom, már sejtitek, hogy a köveken található ábrák szinte pontosan ezeket a Chladni-mintákat őrzik. A helyzet ugyanaz, mint a kukoricát mintázó faragásoknál. Az apró kőtömbökre évszázadokkal azelőtt rákerültek az ábrák, hogy a mintákat felfedezték volna. A kőkockák rejtélyére egyébként csak a 20. században derült fény. Ekkor talált rá a brit Thomas Mitchell és fia Stuart a kápolnára. Mivel az apa tapasztalt kriptográfus és kódfejtő volt (tisztára mint Lara Croft, csak pasiból), a fia pedig zeneszerző, így ketten ideális kombinációt alkottak a titok felfedésére. Már a kutatásuk első szakaszában sejtették, hogy a kövek valamiféle rendszert alkotnak, ám hosszú idő kellett ahhoz, hogy ráleljenek a megoldásra. Miután világossá vált előttük a kövek és Chladni-minták szimbólumainak hasonlósága, biztosak voltak benne, hogy egy középkori „kottára" találtak. Felfedezésüket azonban rengetegen megkérdőjelezték, így egyértelműen meg kellett győzniük a kétkedőket. A két kutató erre egyetlen lehetőséget látott: minden kétséget kizárnak, ha hangot adnak igazuknak, azaz megszólaltatják a kőbe vésett középkori dallamot. Ám előtte rá kellett találniuk a kotta elejére. A nyitó hangot végül egy angyalt mintázó szobor közelében fedezték fel, amely egy korabeli hangszert tartott a kezében. Ezt követően könnyen rekonstruálták a muzsikát és átírták a napjainkban használatos kottára. A zeneszerzésben otthonos emberek már a kotta olvasásakor is hallják magukban a muzsikát. Itt nem DJ Tóth, DJ Kalányos vagy DJ özvegy Bogárdiné Galambos Rózsika szintű mai „művészekre" gondolok, hanem valódi zeneszerzőkre. Így Stuart Mitchell tudta, hogy jó nyomon járnak. Mégis óriási izgalommal várták, hogy miféle zenei stílus szólal meg a hangszereken. Örömmel nyugtázták, amikor nem trashmetál vagy rock'n'roll csendült fel, hanem hamisítatlan középkori dallamok. A kövek által megőrzött művet a mai napig meghallgathatják az érdeklődők, mert minden tavasszal előadják a kápolnában.





Nemcsak a magasba törő, díszes oszlopok és középkori zeneművet rejtő boltívek izgalmasak, de sok titok lappang a Rosslyn-kápolna padlózata alatt is. A kutatók számára ismert tény, hogy az épület alatt egy kiterjedt rendszer húzódik, amely alagutak, katakombák és sötét termek szövevényes hálózata. Remek helyszínül szolgálna a következő Resident Evil játéknak, de az elvadultabbak akár a múlt havi Kibeszélőből megismert Barbie Horse Adventures főhősnőjét is itt látnák szívesen. Az alagútrendszer része egy kőkripta is, amely hosszú évtizedekig szolgált a kápolnát építtető Sinclair család temetkezési helyéül. Köztudott tehát, hogy a kripta létezik, de a mai napig nem találták meg a bejáratát. Pedig sok szakértő és még több modern kincsvadász úgy véli, hogy felbecsülhetetlen értékű dolgok lapulhatnak ott. Egyes feltételezések szerint a kőkriptában van elrejtve a Szent Grál, de akik ezt hangoztatják, biztosan nem látták az Indiana Jones harmadik részét… Más teóriák azt mondják, hogy az eredeti skót koronaékszereket, vagy







a templomosok mérhetetlen kincsét őrzi a megközelíthetetlen terem. Ez utóbbit azzal indokolják a téma szakértői, hogy a kápolna felépítése kísértetiesen hasonlít a jeruzsálemi Salamon templomra, amely a lovagrend főhadiszállása volt. A templomosok a keresztes lovagokból szerveződtek a Szentföldön, azzal a céllal, hogy az oda érkező keresztény zarándokokat védelmezzék. II. Balduin király a Salamon templom egyik szárnyát rendelkezésükre bocsájtotta, innen ered a nevük. A lovagrend közel kétszáz évig zavartalanul



működött, megjelentek Európa minden szegletében, miközben hatalmuk és vagyonuk folyamatosan nőtt. Tevékenységüknek végül „Szép Fülöp" francia király vetett véget. Piperkőc természete ellenére meglehetős hatékonysággal intézkedett az uralkodó. Egyetlen nap alatt tömlöcbe vetette a rend tagjainak nagy részét, vagyonukat pedig lefoglalta. Mindez 1307. október 13-án történt. Egy merész feltevés szerint, amely leginkább a Templomos rend szakértőitől és az elvakult Szent Grál kutatóktól ered, a menekülő lovagok eljutottak Skóciába, sőt még Amerikába is! Ne feledjük, hogy Kolumbusz ekkor még meg sem született. A rend lassan újraszerveződött az óvilágban, és a lovagok, vagy leszármazottaik is visszatértek a tengerentúlról. Titkos központjuk a kápolna lett. Ez természetesen csak feltételezés. Azonban! Megmagyarázná, hogy miképp kerültek a kukoricát ábrázoló faragások a boltívekre és választ adna a Salamon-templom és a kápolna közötti hasonlóságra is. Mivel a templomosok őrizték többek között a Szent Grált és az Aranybulla egyik példányát is, így elképzelhető, hogy a föld alatti teremben valóban igazi kincsek vannak.

Bizonyosan bennetek is felmerült, hogy miért nem bontják ki egyszerűen a falakat vagy a padlót, hogy bejussanak a kőkriptába. Az illetékes hatóságok soha senkinek nem adtak



erre engedélyt, ami nem véletlen. A legenda hírére idesereglő turisták, illetve az általuk elköltött pénz hosszabb távon értékesebb, mint bármilyen kincs. Amennyiben egyszer feltárnák a kriptát, a mítosz örökre elvész. Elképzelhető, hogy a Rosslyn-kápolna neve sok olvasónak ismerősen cseng, de egyszerűen nem jön rá, hogy hol hallott már róla. Elárulom, hogy a Dan Brown híres regényében, a Da Vinci-kódban, illetve a könyv alapján készült filmben is szerepel az épület. A 2003-ban kiadott könyv után jelentősen megnőtt a turisták száma Roslinban, hogy felkeressék az aprócska skót falu világhírűvé lett kápolnáját. A film bemutatója után pedig már látogatók hada érkezett. Szerencsére enyhült kicsit az érdeklődés az évek alatt, de a kápolna közkedvelt úti céllá vált. Végezetül visszatérnék néhány mondat erejéig a bevezetőben említett panelházakra. A cikk elején még azt mondtam, hogy a mai tízemeletesekhez sosem kapcsolódnak majd különleges legendák. Időközben azonban elgondolkodtam… Elég egy panelház alagsori tárolójában felejtett Konzol Magazin. Évszázadok múlva megtalálják és bizonyára értékes ereklyeként őrzik majd a megsárgult újságot. Tudom, tudom, kicsit komolytalannak hangzik, amit írok, de nézzétek el nekem. Inkább engedjétek szabadon a fantáziátokat és olvassátok tovább ennek tudatában az újságot. Így ti is a legenda részesei lesztek.

Szasa

F.3.A.R.

Démonok, megszállottak, az Armacham, és természetesen Alma, aki nélkül nem lehet vége a világnak… avagy a félelem mindig háromszor csenget.

Bár imádom a horror műfajt, PC hiányában (legalábbis olyan gép hiányában, amin játszani is lehetne – már ha szeretnék, mivel az én konzervatív felfogásom a gépet internethez és munkához



alkalmatosnak találja, míg videojátékot csakis nagy tévén vagyok hajlandó játszani) olyan nagy nevekről csúsztam le korábban, mint az Undying Barker mestertől, vagy éppen a F.E.A.R., amely ugyan évekkel később megjelent konzolokra is, ám addigra annyira elmaradottnak tűnt, hogy nem sokat foglalkoztam vele. Nem mondom, hogy a grafika minden, de a sorozat első részének stílusa, a nulla hatással bíró fegyverek egyaránt elvették a kedvem az ismerkedéstől, így hiába a remek fizika, és a MI, plusz a horrorisztikus jelenetek, csak nem sikerült erőt vennem magamon, hogy akár csak egy végigjátszás erejéig is leüljek a program elé. A második rész (a kiegészítő ugyanaz a kategória, mint az első epizód) kicsit jobban felkeltette az érdeklődésem, kicsit jobban is tetszett, mikor



kipróbáltam, de továbbra is olyan felemás érzéseim születtek a játék kapcsán, így ez az ismerkedés sem volt tartós, pedig egyre jobban érdekelt Alma, meg a világ pusztulása. Most pedig, a harmadik rész érkeztével azt gondoltam magamban, hogy no, akkor még egyszer nekiállok a dolognak, de ha ez sem jön be, hagyom az egészet a fenébe, pusztuljon csak az a világ, én biztosan nem fogom megmenteni, inkább kivárom a Condemned-széria újabb darabját. Magyarul: nem, nagyon nem vagyok elfogult a horrorszeretetem ellenére, így ez egy elfogultságtól mentes, F.E.A.R.-szűz teszt lesz.

Az első

A játék kezdetén Point Man, avagy az első rész hőse egy sötét cellában éledezve rácsodálkozik a testvéri szeretet erejére, amire maga Fettel emlékezteti, golyóval a homlokában – PM testvére (akivel saját kezűleg végzett) valahol a dimenziók között ragadva szellemlényként segíti ki tesóját a bajból, avagy az őröket megszállva, vagy éppen megölve juttatja ki személyünket a börtönből.

Point Man tehát az irányítható karakter, a stílus FPS, plusz a sorozat velejárója az időlassítás, amivel tulajdonképpen PM kapcsol harmadik sebességbe, miközben ellenfelei csak lesnek megrökönyödve, így könnyebben le lehet vadászni őket. Mindenhol ott vannak az Armacham katonái, a két testvér pedig megindul Alma után, aki meg ugye terhes a második rész főhősétől (Becket), miközben a világ úgy hullik darabjaira (időnként szó szerint), ahogy van. Tiszta szappanopera (is lehetne, de szerencsére annál többről van itt szó).

A börtönben egyébként már rögtön kellemesen csalódtam a játékban, mert bár nem egy Crysis-látványvilág tárult a szemem elé, azért a külső így is nagyon megfelelőnek tűnt, míg a játékmenet a kezdetben inkább szimpla katonás lövöldözés volt, azután pedig előre haladva egyre jobban tolódott a horror irányába, azonban ez már egy másik történet.



Ami már az elején megfogott, az az, hogy igazából nincs leállás. Vagy megyünk, és folyamatosan katonákkal találjuk szemben magunkat, ami folyamatos pörgésre kényszeríti a játékost, vagy pedig van, hogy ugyan nincs semmi akció, maga a környezet mégis olyan pokoli erővel zúdul rá a játékosra – és ezt az energiát csak fokozza a rendkívül nyomasztó hangulat –, hogy először is teljesen beleesünk a játékba, és maximálisan beleéljük abba magunkat, másodszor is eszünkbe sem jut unatkozni, mert még az effektíve üresjáratok is élettel (vagy éppen halállal) telítettek.

A második

Gondolom, nem árulok el nagy meglepetést, ha azt mondom, hogy a játékmenet az időlassításon, valamint a mechába ülős részeken kívül nem sok érdekességet kínál, vagyis inkább újdonságból nincs benne túl sok, elvégre ezekkel már találkozhattunk az előzmények alatt, a lőszerutánpótlás, az

ajtónyitogatás, a két fegyver per kopf-metódus pedig abszolút alaptartozék a műfaj számára. Mármint az FPS-műfajra gondolok. Hogy a sztori agyon van szkriptelve, így haláleset után kívülről fújjuk a legtöbb pályarészen, hogy kit merre dob ki a gép, talán szintén nem meglepő. Ezek azok a jellemzők, amelyek manapság szinte minden modern lövöldénél előfordulnak, ezért kár is pazarolni rájuk a szavakat.
No, szóval a börtön. Miután kiszabadultunk, először az előbb említett formulákkal találkozunk, amelyek jól bevált módon, a sztorit feszesen tartva vezetnek minket egy darabig, miközben a történések azért lassan sejtetik, hogy ez nem egy szimpla katonai lövöldözés lesz. Félbeszaggatott, beleiket a világnak mutogató kommandósok fekszenek a földön, a börtönből kivezető csatorna vizében gázolva rothadó hullákat dob ki magából a felszín, és már-már eszünket vennék az egyre durvább látomások, ha nem érkeznénk meg egy kis városkában, ahol szerencsére emberekkel találkozunk, még ha nem is túl barátságosakkal – meglepő, az ember mennyire tud örülni pár őt becélzó kommandósnak.



Ha pedig túljutottunk ezeken a helyszíneken, megkezdődik az igazi horror, amelybe már csak néha-néha szólnak bele az ellenünk is küldött Armacham-katonák. A bevásárlóközpontban a Dead Space 2 legborzalmasabb hagyatéka elevenedik meg, amikor gyertyákkal megvilágított, vérvörös oltárok mellett haladunk el, vagy az adásmentesen is folyamatosan villogó tévék sorai közt, és soha nem tudhatjuk, mikor rohannak meg minket a szektás megszállottak, akik firkákkal, és vérrel (rengeteg vérrel) piszkolják be a falakat.
De lesz rosszabb is, mert hamarosan lakóövezetbe jutunk, amelynél már a likvidálásra kiképzett katonák is kétségbeesettebben csapnak össze az őrültek százaival – és ez valóban nem csak ide-oda puffogtatás, meg kizárólag a játékosra hajtunk móka: a két csapat keményen összecsap, ám egyik sem tör ki ujjongásban, ha a harcba beleszólva megkönnyíted a munkájukat.
Azok a részek, amik ekkor következnek, már nálam is kicsapták a biztosítékot (éjszakai sötét, hangerő, nagyobb tévé, egyedüllét azért javasolt hozzá). A romos házakban haladva, a falfirkákat és holttesteket nézve elkapott valaminek a szele, amit úgy hívunk, rettegés, és amit már régen nem éreztem játék és film közben. Azonban a látvány, a lámpa fénye által bevilágított terep, illetve ennek a fénynek az el-eltűnése… a hangok: sikolyok, ordítások, lábdobogás. Mindez nagyon komoly hatást ér el. És persze ott vannak továbbra is a testrészek, a belezett vagy kampókra akasztott hullák. A sztori természetesen halad tovább, és majd csak a hídon indul be igazán a móka. De ez innentől már mind alaptartozék a műfaj számára. Mármint a horror műfajára gondolok.



És a harmadik

Hiába a szkriptelt események sorozata, és hiába a nagyjából hét-nyolc órás játékidő, ha a hangulat ennyire meggyőző, és



ennyire hatásos. Ámbár mindez annyira nem meglepő, elvégre a már emlegetett szkriptelésért túlnyomórészt nem mások felelnek, mint a F.E.A.R.-szériát már régebb óta kedvelő Steve Niles (30 Days of Night), illetve a horror műfaj egyik legnagyobb élő legendája, John Carpenter (Halloween, A sötétség fejedelme, A köd – az eredeti, és nem a pocsék remake –, Christine, Az őrület torkában, és még sorolhatnám), ennek köszönhetően nem meglepő, hogy a F.3.A.R. nagyjából azt nyújtja, amit eleddig mindegyik, a horror műfaj felé kacsintgató FPS szeretett volna nyújtani. Jó volt a Jericho, és jó volt még pár hasonszőrű próbálkozás, de jelenleg úgy érzem, hogy egyik sem tudott felnőni teljesen a feladathoz, és nem sikerült megfelelően adagolni azokat a hozzávalókat, amelyek egy horrorisztikus FPS legfontosabb elemeit adják. A Félelem harmadik része azonban sikeresen ötvözi a műfajokat, és sikeresen ugorja át az akadályt, ráadásul teszi ezt úgy, hogy az elsőre rövidnek tűnő (ami egyébként sem az… rövid a négy-öt óra, a hét nyolc manapság már teljesen átlagosnak mondható) játékidőt a kétszeresére, akár háromszorosára is nyújtja.



Mert ha végigvitted a sztorit, választhatod Point Man testvérét, Fettelt is, akivel egészen másfajta megközelítésből ülhetsz neki a mókának másodszorra is. Jó, a pályák ugyanazok, azonban Fettel esetében alapjáraton nincs fegyver, és nincsen lehetősége az időlassításra sem, ellenben megszállhatja az ellenfelek testét, illetve pszichés támadásaival széttrancsírozhatja támadóit, vagy a levegőbe emelheti és elhajíthatja azokat. A történet így új oldalról mutatkozik meg (vagyis inkább az akció), és akkor még ott van az osztott képernyős, vagy éppen online játszható kooperatív mód, amelynél az egyik játékos Point Man, a másik pedig Fettel bőrébe bújik, majd egymást támogatva haladnak előre, ami a közös játék mellett egyéb élményekkel is bővíti a program által nyújtott pillanatokat, gondoljunk csak arra, mi mindent tehetünk Point Man-ként, ha Fettel éppen a levegőbe emelgeti ellenfeleinket.

Kihívás és lehetőségek terén tehát bőven van választásunk, plusz lehet gyűjtögetni az ittott fekvő hullákat, valamint a minden egyes pályán elhelyezett Alma-bábut. Azonban az nagy fájdalmam volt, hogy az első kampány alatt nem léphettem csak úgy be-ki egyik pályára/pályáról sem (kizárólag a sztorit lehet folytatni), így aztán Fettel irányítása is csak a befejezés utánra maradt.
A pályák közben úgymond challenge-ek vannak, amelyeknek a teljesítéséért a szint összegzésekor pontok járnak, és ezekkel lép emberünk szintet, ami új tulajdonságokkal is járhat (több életerő, több lőszer, erősebb támadások stb.), illetve ilyenkor nyílik meg az adott pálya Fettel számára is.
Ha pedig mindez még mindig nem lenne elég, akkor ott van még a…



Multiplayer

A kooperatív mód mellett további négy többjátékos lehetőséget is nyújt a program, amelyek többé-kevésbé eltérnek a megszokott multis darálástól, így akár sikeresek is lehetnek pár pályacsomag kidobásával. Van egy Contraction elnevezésű módozat, amely olyasmi, mint a CoD-ból ismerős Nazi Zombies, avagy egy épületben barikádoz-





zuk el magunkat, felépítjük a lerombolt torlaszokat, muníciót és fegyvereket szedünk össze, és húsz szinten át próbálunk kitartani, miközben egyre többen jönnek, egyre erősebbek, és egyre nagyobb a köd. A Fucking Run tényleg egy ki****ott rohanás, ami egyébként rohadtul élvezetes is: szaladunk előre, miközben mögöttünk egyre csak közeledik a halálos vihar, szemből pedig katonák támadnak. Rambózni itt nem érdemes, mert ha elveszítjük egy társunkat, vége a pályának is. Kicsit hagyományosabb mód a Soul Survivor, amelynél Fettel bőrébe bújik az egyik játékos, és a többiek kivégzése a cél, majd a haláluk után őket is a túlélőkre lehet küldeni. A Soul King is hasonló ehhez, csak ott mindenki asztrálisan létezik, és az a







feladat, hogy minél több lelket szerezzünk a támadó kommandósoktól (akiket persze meg is lehet szállni).

Mindegyik játékot négyen lehet játszani, és mindegyik elég hangulatos, remélhetőleg lesz is sikerük a sorozat rajongóinak körében, mert gondolom, ettől is függ majd a bővítések legyártása, amire azért szükség lenne. A teszt idején mondjuk alig volt ember a Live-on, de ez a hivatalos megjelenés előtt úgy tíz nappal volt, ezért messzemenő következtetéseket nem is vonnék le a tapasztaltak alapján. Lag nem nagyon volt, a kapcsolódás teljesen rendben zajlott, plusz a lobby-k is jól működtek, így panaszom nem lehet a multi kapcsán, amit osztott képernyős módban is elindíthatunk.

Nem esett messze az Alma a fájától

Tudom, nagyon rossz cím, és nagyon elcsépelt, de akkor is muszáj volt leírnom, ráadásul van némi igazságtartalma, akár magára a sorozatra, akár a jelen epizód részbeni alkotóira gondolunk (Carpenter és Nile). A F.3.A.R. ugyanis megtartotta minden fontosabb jellemzőjét (fizika, átlagban a MI fejlettsége, horrorisztikus hatás, látomások stb.), ráadásként összeszedett némi pluszt a frissen érkező alkotóktól is, így nálam elsőszámúvá lépett elő, amennyiben horror és FPS műfajok keveréséről beszélünk. Imádtam minden pillanatát, nagyjából olyannak írnám le, mint az első Modern Warfare, amely' a saját közegében egyértelműen zseniális darab, és ami ugyanúgy a képernyő elé szögezett, mint a jelen teszt alanya is… egyszerűen nem lehet abbahagyni, szinte szuggerálja azt, aki kezébe kapja a kontrollert.

A F.3.A.R. nem hibátlan, hiszen az árnyékok néhol botrányosak, cipőnk úgy dobog még guggolásban lopakodásnál is, mintha ólombakancsban szaladnánk egy acéllemezen, ám nagyobb hibái nincsenek. Szkriptelt



játékmenet, hét-nyolc órás végigjátszás, néha-néha egy-egy futás közben a semmiben eltűnő patkány. És… és… ennyi. Komoly hibának lehet mindezeket nevezni, amikor az első pár pálya viszonylagos egyszerűsége után kimondottan szépen kidolgozott, néhol már-már életszerű külsővel rendelkező helyszíneken ízlelhetjük meg első személyből a félelmet, illetve belső nézetből irthatunk egy mechába bújva, ami piszkosul jól néz ki, és nagyon hangulatos? Nem hinném.

Sokan aggódhattak, amikor kiderült, hogy a Monolith helyett a F.E.A.R.-játékokon eddig is aktívan ténykedő Day 1 Studios készíti a harmadik felvonást, de nem lehet okunk a panaszra, és a kész játék ismeretében azt mondom, hogy ha lesz újabb Condemned (na, az még egy igazi, belső nézetes horrorjáték), azt is ők fejlesszék. Kellemesen csalódtam, és nyugodt szívvel ajánlom a programot (minden platformon) mindazoknak, akiknek kicsit is felkeltette az érdeklődését a cikk, és azoknak, akik kicsit is kedvelik ezt a két zsánert.

Ezúton pedig szeretnék nagyon boldog születésnapot kívánni egyik legjobb barátomnak, Trinyónak, aki nem mellesleg Magyarország egyik legnagyobb F.E.A.R.-rajongója!

F.3.A.R.

8

Kiadó: *Warner Bros. Interactive*
Fejlesztő: *Day1 Studios*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Böjtös Gábor

inFAMOUS 2

kezedben a világ sorsa

Korábban soha nem vonzottak a szuperhősös játékok, ám a 2009-ben megjelent PlayStation 3 exkluzív inFAMOUS megváltoztatta a hozzáállásomat a téma iránt. Azt nem állítom, hogy rajongója lettem a különböző speciális képességekkel rendelkező karaktereknek, illetve ismerője a hozzájuk tartozó univerzumoknak, de arra éppen elegendő volt a Sucker Punch produkciója, hogy átértékeljem a témát, és kellő figyelmet szenteljek az ilyen irányú próbálkozásoknak. Ezért is történt meg az, hogy amíg Cole MacGrath első kalandjai iránt szinte semmilyen érdeklődést nem mutattam az anyag megjelenéséig, addig a második rész már az év legjobban várt játékai közé lépett elő számomra. Szerencsés helyzetben vagyok a sorozatot illetően. A PlayStation.Community virtuális hasábjain személyem tesztelhettem a fantasztikus első részt, majd pedig a munkát folytatva az a megtiszteltetés ért, hogy itt, a Konzol Magazin nyomtatott oldalain is én oszthatom meg Veletek az inFAMOUS 2-es élményeimet, ismertetve magát a játékot.



Szuperhősnek lenni embert próbáló feladat. Cole MacGrath-re ez hatványozottan vonatkozik. Otthona, Empire City felszabadítása után sincs ideje pihenni az elektromosság urának. A várost egy hatalmas óriás, a nemes egyszerűséggel Szörnynek nevezett gonosz veszi ostrom alá. Az elektromossággal túltöltött szuperhősnek eleddig nem akadt méltó ellenfele, ám rá kellett jönnie, hogy a Szörny túl nagy falat számára… A harcot csak egy módon lehet túlélni: meneküléssel, minél gyorsabban és minél messzebbre. Barátjával, az első részből megismert Zeke-kel együtt új otthont keresnek, majd az államok délnyugati részén, New Marais városban meglelik azt, és elkezdik a felkészülést a mindent eldöntő végső csatára. Ám ez idő alatt a Szörny sem pihen… Ugyan több ezer mérföldre van hőseinktől, de folyamatosan egyre közelebb és közelebb kerül az új otthont adó városhoz, felégetve és elpusztítva maga mögött mindent és mindenkit. Zeke mellett feltűnnek új, a sztori szempontjából kulcsfontosságú szereplők is, úgymint Nix és Kou, a két szuperképességekkel rendelkező hölgyemény. Ők Cole negatív, illetve pozitív oldalához köthetőek majd a későbbiekben.

A stuff felépítése nem változott, vagyis továbbra is egy nyitott világú, a küldetéseket a szabad akarat szerint elvállalható anyaggal lesz dolgotok, milliónyi épületet megmászva, karotokból villámokat szórva. Az irányítás a már bevált sémát követi: Cole továbbra is rendkívül mozgékonyan és magabiztosan mássza meg az épületeket, fog meg minden kapaszkodót, vagy repeszt végig a magasfeszültségű kábeleken. Megjegyezném, hogy a híresztelésekkel ellentétben mégsem került beépítésre a korábban pletykált PlayStation Move támogatás az anyagba, ami persze nem jelenti azt, hogy



a későbbikekben ne kedveznének egy patch formájában az újgenerációs irányító kedvelőinek.
Az új helyszín, New Marais városa eggyel kevesebb területtel, vagyis két szigettel rendelkezik, ám ez a kettő hellyel-közzel megegyezik Empire City három szigetének összterületével. A város látképe ezúttal teljesen más hangulatot áraszt, mint az elől esetében. A romos, katasztrófa sújtotta korábbi helyszínt egy élő-lélegző város váltotta fel, amelyben csak gyönyörködni lehet a szemnek. Fantasztikusan látványosan megalkotott épületek ezrei közé kerültök. A két szigetnek több kerülete is van, egyedi stílussal és motívumokkal, döbbenetesen részletes kidolgozással. Neonfényes









negyedekben, vöröslámpás zónákban, egyszerű, ámde mégis csodásan kinéző lakóépületek közt, boltokkal teli sétálóutcákon, kikötőben, erődökben, mocsaras ingoványban is meg fogtok fordulni a szuperhőssel. Kijelenthető, hogy messze sokrétűbb és egyben sokszínűbb látvány fogad majd, mint az elod esetében! Ennek kifejezetten örültem, mivel éppen ez volt az egyik negatív pont a korábbi játéknál. További üdvözlendő változtatás, hogy már jóval kevésbé statikusabb a díszlet, aminek eredményeképpen a küzdelmek során a pusztítás is látványosabb munkát tud véghezvinni.
A térképen a már ismert módon kerülnek jelölésre az elvégezendő feladatok. A történetet előrelendítő főküldetések mellett továbbra is számos mellékág vár majd megoldásra, sőt unikumnak számító, a felhasználók által generált és a főjátékba teljes mértékig beépülő missziók is szabadon elvégezhetőek. A gameplayt illetően is számos újdonságot alkalmaztak a fejlesztők, melyek kellőképpen javították a játékélményt, vagy egészítették ki az elod által lefektetett alapokat. Cole fejlődésének gerincét továbbra is az összecsapások során, illetve a sikeres küldetések után elnyerhető XP pontok adják, ám a fejlesztésekhez már hozzákötöttek bizonyos kritériumokat, amiket teljesíteni kell. Az új képességek közül érdemes megemlíteni az elektromos tornádót, illetve a különböző tárgyak – ide értve akár az utcákon parkírozó vagy akár mozgó járműveket – egy erőmezővel történő megemelését, majd az ellenfelekhez való odacsapását. Ezeken felül természetesen számos más képesség is megnyithatóvá válik idővel.
Közelharc terén is sokat fejlődött a kopasz hős: Zeke barátjától kapott AMP nevezetű elektromos husánggal méri a csapásokat az életére törőkre. Látványos lassításokkal, a kombinációkat befejező mozdulatokkal tudjátok leteríteni az ellenfeleket. Sajnálatos módon a közelharc kivitelezésénél éreztem némi hanyagságot a készítők részéről, mivel sajnos számos esetben üt Cole luftot, elhibázva a befejező mozdulatot. Gyakran előforduló hibajelenség ez, ám a játszhatóságot szerencsére csak kevéssé befolyásolja. Ami viszont befolyásolhatja némiképp, a gyógyulás és az elszenvedett sérülések miatt feketefehérré és egyben zavarossá váló kép. Ha épp víz közelében küzdötök, óhatatlanul bele fogtok keveredni az összecsapások hevében, mivel a színvesztés miatt gyakorlatilag nem lehet megkülönböztetni a terep adottságait egymástól. A harcok során felmerülhetnek

TESZT

INFAMOUS 2

| X360 | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |



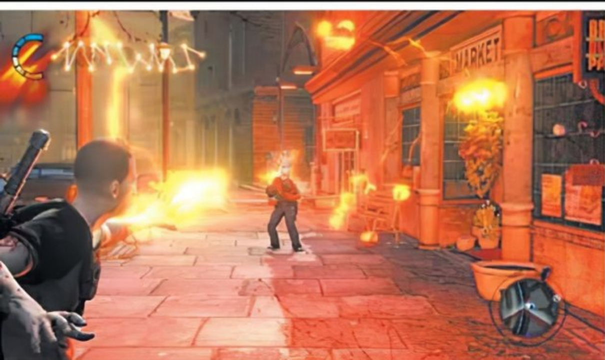


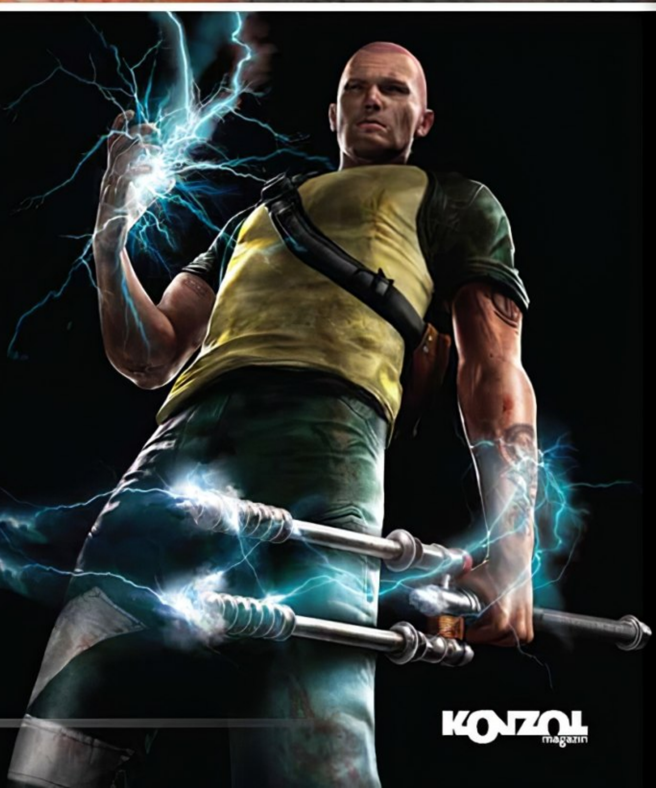
még apróbb kamerakezelési gondok is, de mivel a látószög szabadon állítható, ezt odafigyeléssel orvosolhatjátok.
Az ellenfelek igen változatosra sikerültek. Ismét három frakció feszül egymásnak, megtartva az emberi ellenfeleket, új belépőként szerepeltetve a szörnyeket. A katonák elleni harcról sokat nem lehet elmondani, ellenben a szörnyekről már néhány szót érdemes ejteni. Kisebb lényektől egészen az utcákon bármit szétzúzó monstrumokig terjed a bestiárium. Feledhetetlen lesz az óriási lények elleni küzdelem, amelyekben elektromos viharokat keltve, tornádókat generálva, kocsikat dobálva próbálod megállítani a szörnyetegeket, romba döntve a környezetedet.

Továbbra is a karma-rendszer az, ami nagyban befolyásolja a történetet és annak végkimenetelét. Lehetsz jó, a gyengék és elesettek, a bajbajutottak megmentője, de akár állhatsz a sötét oldalra is. A karma kérdésköréhez feltétlen meg kell említenem azt, hogy amennyiben játszottál az első résszel, netán végig is vitted azt, akkor a játék első indításánál felajánlja, hogy kívánod-e folytatni az ottani állást. Ez Cole inFAMOUS 2-es állapotában fog szerepet játszani. Az elnyert trófeákat beolvassa a progi, aminek következtében többlet XP-vel és energiagócokkal gazdagodhatsz rögtön



a játék elején. A történet során folyamatosan döntéseket kell hoznod annak érdekében, hogy fejlődésed vagy negatív, vagy pozitív irányba, de elinduljon valamerre. Ezek a döntések a minimális XP-t adó, földön fekvő ellenfelek és sebesültek felett való ítélkezéstől egészen a komoly teherrel bíró küldetések során kötelezően meghozandó választásokig terjednek.
És hogy milyenek maguk a küldetések? Továbbra is rendkívül változatosak, sőt az igazat megvallva még változatosabbak lettek, mint az előd esetében. Kezdjük ott, hogy maguk a sztori-missziók is rendkívül széles skálán mozognak. Vannak benne magányosan végrehajtandó feladatok, de sok esetben kisebb lázadó csapatok oldalán is harcolni kell, amely küzdelmek során valódi háborúban érezheted magad. Cole szuperképességeinek, és a szó legszorosabb értelében vett vizuális csodát létrehozó programozók speciális effektjeinek köszönhetően döbbenetesnek hat egy-egy összecsapás. A missziók sokasága mellett ismét kiélhetik szenvedélyüket a gyűjtögetős játékosok, lévén nem kevés opcionálisan megkereshető cuccokat rejt magában a város. A térképen fehér színnel jelölt főküldetések mellett számos más feladat közül is választanod kell majd, többek közt a felhasználók által generált feladatok közül is. És itt meg is ragadnám az alkalmat, hogy ismertessem ezt a fícsőrt is. A stuff megjelenése előtt a Sucker Punch készült egy nagy bejelentésre, ami ugyan megtörtént, ám a









közönség – feltételezem, mivel nem látta gyakorlatban – valahogy mégsem került tudatába annak, hogy mekkora jelentőségű dolgot hoztak össze a fejlesztő srácok. Arról van szó ugyanis, hogy a játékba beépítésre került egy küldetésalkotó opció is, amelyet a programba integrált online kapcsolódási ponton keresztül meglehet osztani a többi



játékossal, majd értékeltetni azokat. Ezek az úgynevezett UGC (User Generated Content) küldetések totálisan beépülnek a főjátékba! Vagyis az inFAMOUS 2 egy olyan játék, aminek kizárólag akkor lesz vége, ha te úgy döntesz! A városban folyamatosan jelennek meg az újabbnál újabb generált tartalmak, amik változatossága és felépítése csak és kizárólag a közösségtől fog függeni. A szerkesztőben van annyi kraft, amivel gyakorlatilag milliónyi missziót meg lehet alkotni az ilyen-olyan ügyességi feladatoktól kezdve egészen az elsöprő horderejű atom-durva akciózásokig.

A cikk utolsó negyedébe lépve egy hosszabb hangvétel erejéig áttérnék a látványt érintő kérdések ismertetésére, mert szó szerint sokkoló mértékű ugrást tapasztaltam a program e részén. A játék elindítása után olyan szinten vágott mellbe a grafikai fejlődés, mintha egy generációt ugrott volna a széria. Szemléltetni hasonlattal nagyon nehéz, mivel emlékezetem szerint ilyenre még nem volt példa. Ugyan hasonló érzéseket váltott ki belőlem az Assassin's Creed második része, ám az ott tapasztalt – nem kismértékű – fejlődés nem említhető egy lapon azzal, amit a Sucker Punch alkotói az IF2-vel műveltek.



Talán túlzásnak hat, amit most mondok, de leginkább az Uncharted széria által lefektetett látványvilághoz tudnám hasonlítani a szoftver által prezentált képet. Nem tudom, hogy a hasonlóság véletlen-e vagy sem, de simán el tudom képzelni a látottak alapján, hogy az anyag fejlesztésébe nagyban besegített a kincskereső akciószériát hegesztő Naughty Dog. Az biztosan helytálló meglátás viszont, hogy jelen pillanatban az inFAMOUS 2 lett az open world játékok Unchartedja, ami azt gondolom, hatalmas szó. A terep színesebbé tétele mellett éles és maximális részletességgel kidolgozott textúrákkal alkották meg a helyszíneket a készítők. A grafikus motor annyiban trükköz, hogy továbbra is igen rövid a látótávolság, vagyis a távolban lévő objektumok szinte mindig a homályba vesznek. Ez viszont cseppet sem zavart a játék során, abszolút elhanyagolható tényező volt számomra. A gép a retinaégető grafikus motort ráadásul tükörsimán, akadásmentesen és játszi könnyedséggel pakolja a képernyőre. Komolyan döbbenetes! A terep szemkápráztató megvalósítása mellett rengeteg új speciális effekt is került a játékba. A csodás fényeffektek, az elektromos kisülések következtében felröppenő szikratengerek, a füst és por effektek megvalósítása mellett még a főhőst követő kameramozgásba is belepiszkáltak. Kézi-kamerás utánérzést keltő imbolygást lehet felfedezni ilyen téren, ami lehet egy-két játékost talán zavarni fog, ám nekem rendkívül tetszett az egyáltalán nem tolakodóan megvalósított ötlet. Nagy hangsúlyt fektetettek az átvezető videókra is, gyönyörűen kidolgozott szereplők motion capture technikával rögzített alakításának lehetsz tanúja, a már ismert képregényes átvezetők mellett.

Összegezve a fentieket elmondható, hogy példaértékű alkotást tett le az asztalra a Sucker Punch csapata. Mint ahogy az előd esetében volt, ennek a játéknak is érdemes kétszer nekimenni, mert egyrészről élből duplázódik a hozzávetőlegesen tízórányi (kizárólag a sztori küldetésekre értendő) történeti szál, másrészről nagyon sok ponton más-más dolgokat lehet megtapasztalni az ellenkező oldalt játszva, nem beszélve a két totálisan eltérő befejezésről. Amennyiben kipróbálnál egy álleejtően látványos és hatalmas tartalommal bíró csúcskategóriás szuperhősös játékot, amiben ráadásul nem kell kötelezően jónak lenni, az inFAMOUS 2 tökéletes választás lesz!

INFAMOUS 2

9

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Sucker Punch Production***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-20 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Foxhound

WHITE KNIGHT CHRONICLES II

A White Knight Chronicles első része megosztotta a játékos társadalmat. A megszállottabb rajongók gyakorlatilag életük 90%-át hajlamosak lettek volna a játék oltárán feláldozni, ugyanakkor a kritikusok fogadtatása nem volt teljesen szívélyes, hisz a játék mechanikája több sebből vérzett, a sztorija pedig lapos és kiszámítható volt. Bár az összesített kritikai átlaga sajna csak az erős közepes kategóriába esett, az eladások elég erősek voltak ahhoz (főleg a szigetországban), hogy egy szériát indítsanak útnak (a tesztalanyon kívül a PSP-s rész is mostanában fog napvilágot látni Európában). A fejlesztők azt ígérték, a White Knight Chronicles 2 korrigálni fogja elődje hibáit, és megújulva, megcsiszolva tér vissza.



Most jönne az a rész, hogy „az első rész sztorijában ezmegaz történt", de ezt két okból is kihagynám: először is a WKC története az egész szoftver leggyengébb pontja volt, én anno két-három hónapra félretettem a játékot, és nem is igazán érdekelt, élnek vagy halnak szereplői, mert nem kötött le a cselekmény. Másodszor pedig, a játék a generációban példátlan módon, teljes egészében tartalmazza a White Knight Chronicles első részét. Mivel a sztori szinte közvetlenül ott folytatódik, ahol az előd befejezte, így a fejlesztők úgy gondolták, hogy ebbe az előzmény ismerete nélkül senki ne kezdjen bele. Ezt olyannyira komolyan gondolták, hogy a japán verzió például nem is engedi elkezdeni a WKC2-t, ha az elsőt még nem fejezted be. Szerencsére az európai példányok már engedékenyebbek, és csak figyelmeztetnek, hogy ajánlatos az elejéről kezdeni a kalandot, de amennyiben úgy döntesz, mégis inkább – rengeteg infóról lemaradva – rögtön a folytatással kezdenél, egy 35-ös szintet megelőlegezve, már be is dobnak a mélyvízbe. Ugyanakkor, mivel maga a játék is úgy számol, hogy aki elkezdi a történet második fejezetét, már mindennel tisztában van, a WKC2 az égvilágon semmit nem fog elmagyarázni. Ha nem vagy otthon a mechanikában, mindenképp az elején kezd, különben jó pár nehézkes órával fogod indítani a kalandodat, arról nem is beszélve, hogy néha a sztori is nagy kérdőjeleket fog hagyni benned. Sőt, igazság szerint azoknak is érdemes újra végighaladniuk az első részen, akiknek már egyszer megvolt, hisz a folytatás mechanikai újításait ez is megkapta.

Azzal, hogy a lemezen két teljes RPG terpeszkedik, a szavatosság alaposan fel lett turbózva, de ez nyilván még nem elég, a WKC2 csak úgy tündökölhet igazán, ha a kijavította azokat a hibákat, amikkel az előd rendelkezett. A legtöbb kritikát talán a nehézség kapta, ami mondhatni szinte nem is volt is, a relatíve egyszerű real-time harcrendszer pedig nem segített túl sokat. A legepikusabb harcok is gyakran az X gomb véget nem érő nyomkodásába torkollottak, és az egy dolog, hogy ez monoton volt, de ráadásként nagyon könnyű, hisz mire a játék nehezebb felébe jutsz, a fejlesztgetéssel és kombók létrehozásával igazi megállíthatatlan darálógéppé változhattál. Sok kritika érte ugyan az online módot, én abban nem találtam különösebb kivetnivalót, hiszen az, hogy hamar unalomba fullad, nem hinném, hogy maga a multi, hanem inkább az alapmechanika hibája. Maga az online mód igazából mellékküldetések csapatos végigviteléről szól, az elsőben négy, a másodikban hat fő bandázhat a szörnyek világában. Hogy ez miben változott, jó volna megmondani, de nem tudom, azt hiszem nem kell magyaráznom, miért is nem találtam játékostársat a megjelenés előtt bő két héttel. Azt tudom róla mondani, ami tuti, hogy maradt: továbbra is a Georama rendszer hajtja, saját kis városunkat kell felépítsük, ahova meghívhatunk bárkit, aki a szoftvert nyüstöli, hogy onnan együtt induljunk harcba (magyarán maga a város egy lobby szerepét veszi fel, csak kicsit felturbózva).

Bár a csapatos dara nagy móka tud lenni, egy JRPG-nél az elsődleges szempont még mindig a single player kaland. Ha az első rész nélkül kezded a játékot, az első lépésed az lesz, hogy saját karakteredet kreáld meg. Azok után, hogy erre majdhogynem Sims-szintű figyelmet fordítottak, azt gondolná az ember, hogy saját karakterének nagy, vagy legalább némileg befolyásoló szerepe lesz a sztoriban. Az első résznél én is ezt gondoltam, de tévedtem, a karakter amit készítesz, körülbelül olyan fontos, mint kivágott fát permetezni, ha jól emlékszem a legintelligensebb dolog, amit hallottam tőle, az az volt, hogy…hmm…nem, nem volt ilyen. A kreált hős gyakorlatilag azt a célt szolgálja, hogy az internetes harcok során használd őt, emiatt mondjuk nem igazán lehet felróni



a fejlesztőknek, hogy miért nem adtak neki nagyobb szerepet a történetben, és jópofa gesztus, hogy az én karakterem is ott áll az átvezetőknél, és részt vehet a kalandban, de számomra nem sokat dobott az élményen.

Az élményen ami… nos, még mindig hagy maga után némi kívánnivalót. Bár a harcrendszer átesett néhány változtatáson, melyek valamelyest egyszerűsítettek a korábbi formulán, ám nem kell megijedni: a játék önmagában szerencsére jóval nehezebb, mint elődje, emiatt talán valamivel hosszabb is lett a főszál, bár a 30-35 órát most sem igazán haladja meg a teljes végigvitel (mellékküldetéseket nem beleszámítva). Azonban ami a legnagyobb és talán egyetlen igazán nagy csalódást okozta, hogy a történet továbbra is gyengus. Lehet, hogy minden puskaport a trilógia záró darabjának szánnak, de valahol a játék első harmada után újfent megjelent az a motiválatlanság, amely az első részben, és onnantól csak a határidő vitt előre. Megbántam volna, hogy tovább mentem? Nem, mert szórakoztató kis játék a WKC2, és le tudja kötni az embert. Érdekel, hogy mi lesz a lezárás? Nem igazán. Sajnos olyan kiszámítható, katarzisokat teljesen mellőző, érdektelen számomra a történet, hogy bár remélem, ég adja, hogy a harmadik epizód mindent felborítson, és szánkat tátsuk elejétől végéig, de momentán, nem lesznek álmatlan éjszakáim hőseink sorsát illetően. Pedig az univerzum adott lenne egy megragadó meséhez, a világ, amely életre kelti a történetet, és főleg a benne lévő lények fantasztikusak, és már csak azok miatt is érdemes kipróbálni a szoftvert. De egy RPG-t számomra továbbra is a cselekmény visz előre, és ha már relatíve lineáris, sztoricentrikus single részt kaptunk, legalább némi tüzet megpróbálhattak volna belevinni a fejlesztők. Javít a keserű szájízen a megcsiszolt, szebb grafika (bár még mindig nem merném azt mondani, hogy a játék gyönyörű, mert az összkép néhol kissé felemás, de egyes részek igencsak szájtátósak), és a fülbemászó dallamok, de azért annyira egyik sem kiemelkedő, hogy elvigye a hátán a játékot.



Sokáig hét pontot akartam adni a White Knight Chronicles második részére, ám végül két okból kifolyólag változtattam az értékelésen. Az egyik, hogy a lemez két teljes játékot tartalmaz, és gyakorlatilag a két WKC együttesen olyan hosszú időre lekötheti a játékosokat (feltéve, hogy megragadja őket), amivel nehéz versenybe szállni, főleg a mai piacon. A másik, hogy a fejlesztők érezhetően próbálkoztak, sok kis apró játékmechanikai fejlődésen ment át a cucc, ami együttesen kellemesebbé, változatosabbá teszi az összképet, és ha nem is emeli a szériát a legjobb JRPG-k közé, bőven ad rá reményt, hogy a harmadik rész után egy kerek, szép trilógiaként emlékezhessünk rá vissza, melyet egyszer minden stíluskedvelőnek érdemes átélni.



WHITE KNIGHT CHRONICLES II

8

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Level 5/Japan Studio***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

rolmanus

DUKE NUKEM FOREVER

Boldogan gondolok vissza a klasszikus '80-as, illetve hát – koromnál fogva – szubjektíven sokkal inkább a '90-es évekre a PlayStation, vagy akár a korai PC-s FPS-ek fénykorára, mikor még nyugodtan élveztük az aktuális kínálatot. Mintha akkoriban még nem a nagy címek folytatásait, vagy beharangozott gigantikus fejlesztéseket vártunk volna, egyszerűen csak játszottunk, és általában szinte hónapról hónapra érkeztek olyan meglepetések, melyekre ma már csak legendaként gondolunk vissza. Nem tudom az internet terjedésével függhet-e mindez össze, vagy egyszerűen csak a játékipar változott, de a 128bites korszaktól kezdve, főleg a Gamecube és Xbox debütálásával, majd pláne a HD éra megjelenésével, mintha minden kifordult volna önmagából. A játékipar ma már színtiszta üzlet – lehet mindig is az volt, de talán nem ennyire direktben –, melyben alig látni már semmiből felbukkanó meglepetésszerű alkotásokat (ha akad is, alig van esélye a mamutcégekkel szemben). Egy-egy projekten ma már közel annyian dolgoznak, mint egy hollywoodi produkción, olykor a büdzsé is simán megközelíti – vagy akár túl is lépi – egy-egy blockbuster mozifilm költségvetését, a fejlesztési idő pedig ma már legjobb esetben is években mérhető.

Soha ekkora szerepe nem volt még videojáték marketingnek, sokszor irreálisan korai fejlesztési stádiumban prezentálva egy-egy kezdetleges projektet, kamu videókkal. A játékosok „követelményei" ennek megfelelően egyre nagyobb magasságokba szöknek, gondolok itt főleg a casual gamerek mai elvárásaira, akik jóformán talán alig néhány éve kezdtek csak el játszani, és hozzájuk alkalmazkodva egészen más követelményeknek kell a fejlesztőknek megfelelniük, mint amilyen értékeket egyébként a hardcore játékosok, vagy főleg a régi veteránok érdekében képviselhetnének. Éppen ezért ma már számos elavultnak számító klasszikus játékmeneti elem nem is feltétlenül azért halt ki, mert azok hosszútávon nem váltak volna be, vagy ne lettek volna közkedveltek. De mit is kezdhetne a mai generáció olyan régi vágású gameplay megoldásokkal, mint akár egy igazi Resident Evil alapokra épülő túlélő-horror? Mekkora zűrzavart keltene a játékos közösségben egy esetleges Shenmue 3 megjelenése 10 évvel a második rész után, illetve vajon miként viszonyul a modern gémer-réteg egy olyan kultikus hős visszatéréséhez, „akinek" eljövetelére tulajdonképpen 14 kínkeserves éve vártunk?

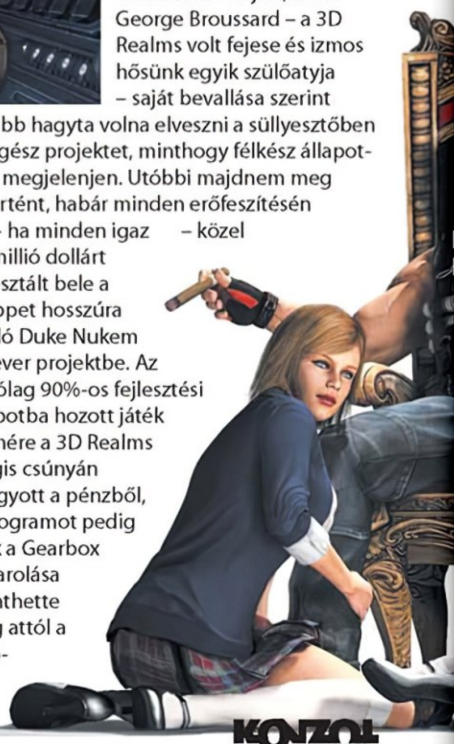
A lassan harmad emberöltőnyi idő során nem a mai normákhoz próbált felnőni a Duke Nukem Forever, hanem szigorúan tekintve már az is csoda, hogy egyáltalán megjelent.



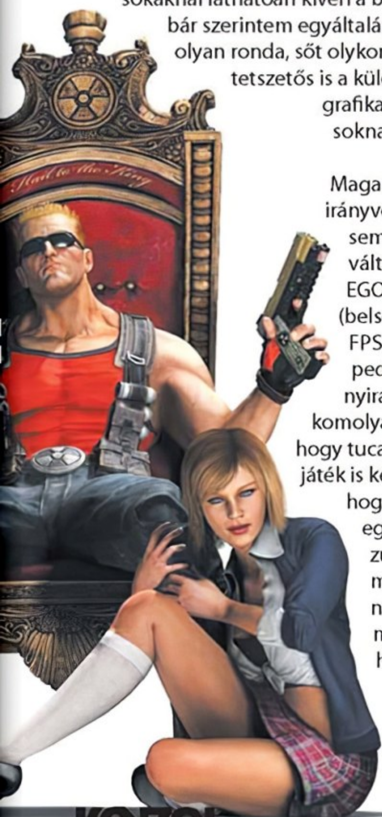
Nem az első eset, hogy nemzetközi portálokon, vagy pláne fórumokon ennyire – méltatlanul – ízekre szednek hosszú fejlesztési idők után akár olyan nagy címet is, mint példának okáért a Gran Turismo 5. El is gondolkoztam rajta, hogy ha már mindenáron keresni kell, kiben is lehet egyáltalán a hiba? Én, vagy sokan, akik hozzám hasonlóan még jól emlékeznek min nőttünk fel, „mi lennénk" ennyire elfogultak, hogy ennyire kellemesen el tudunk merülni a nosztalgikus habfürdőben? Vagy lehet, ma már a kritikusok nagy része is (éretlen?) huszonévesek tömkelege világszerte, akik jól megmondják a frankót, és szó szoros értelemben véve szinte elégtételt vesznek a hosszú fejlesztési időért, hogy maximálisan porig alázzanak egy egyébként véletlenül sem ötlettelen, és pláne nem átlagos klasszikus FPS reinkarnációját? Döntse el mindenki saját maga. Mindenesetre értetlenül állok a DNF „ennyire" túlzottan negatív fogadtatása előtt, pontosabban értem az okát, csak szubjektíven még úgy is elnyerte tetszésem, hogy soha életemben nem voltam Duke Nukem fan (Serious Sam párti annál inkább), sőt még a „kognitív disszonancia" veszélye sem fenyegetett. :)

A támadások egyik központi elemévé vált a sok esetben már-már klisévé vált meggyőződés, miszerint csak Duke nevével próbálnak eladni egy amúgy értéktelen selejtet, noha George Broussard – a 3D Realms volt fejese és izmos hősünk egyik szülőatyja – saját bevallása szerint inkább hagyta volna elveszni a süllyesztőben az egész projektet, minthogy félkész állapotban megjelenjen. Utóbbi majdnem meg is történt, habár minden erőfeszítésén túl – ha minden igaz – közel 30 millió dollárt invesztált bele a csöppet hosszúra nyúló Duke Nukem Forever projektbe. Az állítólag 90%-os fejlesztési állapotba hozott játék ellenére a 3D Realms mégis csúnyán kifogyott a pénzből, a programot pedig csak a Gearbox felkarolása menthette meg attól a bizo-





nyos süllyesztőtől, George egy jó barátja, Randy Pitchford – a Gearbox fejlesztőstúdió elnöke – közreműködésével. A hosszas fejlesztési időnek persze megvan az átka, hiszen a 14 éves kálvária közepette jó párszor a nulláról kellett újrakezdeni az egész munkálatot, így a DNF-ben egyes elemek akár a '90-es évek végéről is származhatnak, míg azért akadnak benne szerencsére egészen friss megoldások is. A motor legalábbis javarészt a 3D Realms saját-ja, ám habár Unreal technológiát is ötvöz, a rossz nyelvek főleg Unreal 2.5-nek titulálják. Ebben sajnos van is igazság, hiszen szigorúan véve én egy HD-s hatást keltő Xbox(1) játékhoz hasonlítanám (de pl. emlékeztet a PC-s/360-as Prey-re is 2006-ból), ami sokaknál láthatóan kiveri a biztosítékot, bár szerintem egyáltalán nem olyan ronda, sőt olykor talán még tetszetős is a különböző grafikai effektusoknak hála.



Maga az irányvonal szinte semmit sem változott, az EGO-shooter (belsőnézetes/FPS) kifejezést pedig olyannyira tessék komolyan venni, hogy tucatnyi másik játék is kevés lenne, hogy annyi egót halmozzunk fel, mint amit napszemüveges hősünk egy-egy fejezetben áraszt magából. Duke-nál nincs nagyobb király a világon, lábai előtt hevernek/térdelnek a csajok, dagadnak az izmai, a férfiak istenként tekintenek rá, coolsága egyszerűen nem ismer határokat, napszemüvegétől pedig egy percre sem hajlandó megválni, pláne egy tükör előtt pózolva: „Bakker, de jó vagyok!". Ironikus módon amúgy pont a napszemcsijével láthatunk a sötétebb helyeken „Duke Vision"-re kapcsolva (igazi Riddick módi). Mondanom sem kell, hogy mindenre van valami ütős megjegyzése, és nem ritka, hogy nagyobb csetepaték után a földre kerülve szimplán a középső ujjával int búcsút a megsz*vatott alien brigádnak. Duke karaktere még '91-ből származik, többek között George Broussard által megálmodva, egy olyan korszakból, amikor a fiatalok nagy része még Schwarzenegger, Stallone, vagy Van Damme mozikra

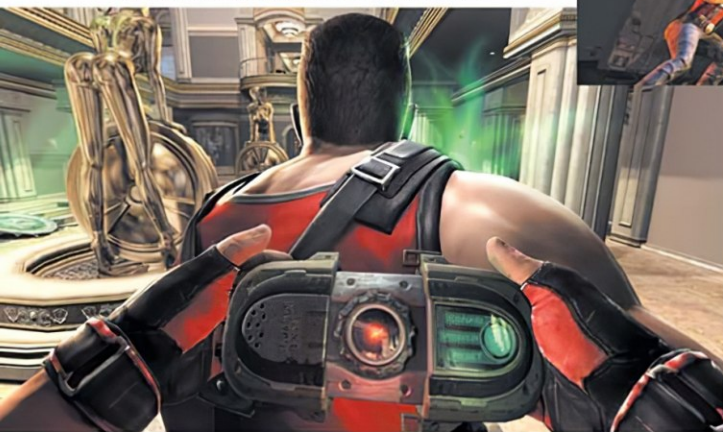




váltott jegyeket, de túlzottan is egocentrikus, szimplán túlparodizált jellegét körülbelül annyira kell komolyan venni, mint Jack Slatertt „Az utolsó akcióhős"-ből. Persze sokan ma már mégsem értik a tréfát, de legyek gonosz, és mondjam azt, hogy a mai intellektuális nebántsvirág generáció gyomra az, mely már nehezebben veszi mindezt be? Pláne, hogy állandóan kanos kis Duke-unk csajozós kalandjai, és úgy általában minden sajátosan erotikus megnyilvánulása a stuffnak egyeseknek direkt erkölcsi fertőnek jön le. Értem én az indíttatást, na de valahol itt már nagy gondok lehetnek, ha a videoját ék ipar, meg úgy általában a gamer társadalom – pláne a kritikusok nagy része – ennyire komolyan veszi magát, és nem képesek a viccet viccnek tekinteni, és ami még fontosabb, egy játékot szimplán játéknak! Akkor bizony maradnak a szimulátorok és a szigorúan élethű (unalmas!!!) taktikai shooterek. Hurrá! Akárhogy is, aki annakidején jól ismerte Duke stílusát, annak most sem kell csalódnia benne, nagydumás izompacsirta, egy igazi megtestesült akcióhős, aki odavan a csinos bögyös csajokért. Egy igazi régi vágású FPS-ben, méghozzá olyan bumszli futurisztikus – mégis retro hatású – fegyverekkel, melyekhez hasonlókkal annakidején csak a '90-es



nagy FPS legendáiban találkozhattunk, mint a Doom, Quake, és természetesen a Duke Nukem széria, vagy a később debütáló laza Serious Sam. Az arzenál 10 különböző fegyvert vonultat fel, kezdve a standard kis M1911-es pisztollyal, végig követve a sort olyan nagy ágyúkig, mint hősünk kedvenc



duplarakétás Devastatora. Főellenségeknél a leghatásosabb a szimpla rakétavető (sőt sok esetben csak eleve robbanás sebzi a bossokat), nagy általánosságban közelről a leghatásosabb azonban a jó öreg shotgun. Az alienektől is elorozható lézerpityun és brutkó aknavetős Enforcereren túl akad még sniper jellegű „Railgun", minigunra hajazó Ripper, illetve olyan vicces megoldások is, mint a zsugorító Shrink Ray (hogy eltaposhassuk ellenfelünk), vagy a fagyasztó Frozen Ray (hogy darabokra zúzhassuk a rosszfiúkat). Egyedül azt sajnálhatjuk, hogy maximum kettőt vihetünk magunkkal, még ha tetszés szerint is kombinálhatjuk őket. Mellékfegyverként akad még – Metal Gear-módra ellenfelekre is aggatható – taposó akna, illetve hajítható „pipebomb". Ha mindebből kifogynánk, még mindig ott van brutális öklünk, mely pl. az „anabólikus" kiegészítővel átmenetileg halálos fegyver. Hasznos segítség még a söröcske, melytől ugyan kissé beszédülünk, de kvázi sebezhetetlenné válunk, de a kiegészítők közül ki ne hagyjam Arnold jó öreg Total Recall trükkjét se, hogy egy „Holo-Duke"-ot küldök az ellenség soraiba, amely átmenetileg leköti a figyelmüket.

Az alienek felhozatala, ha nem is feltétlenül kimagaslósan, de mégis változatos hatást kelt, a bossharcok pedig gizdák, igazi bumszli nagyképernyős szörnyekkel. A pályák felépítése erősen hajaz a 10 évvel ezelőtti – vagy még régebbi – időkre, a helyszínek általában erősen lineárisak, de egész változatosnak mondható a felhozatal, hiszen Duke hotelétől, sportarénától, Las Vegas-on, alienfészekkel megrakott barlangoktól és sivatagon át sokféle helyen megfordulunk, bizony még saját sztriptízbárunkban is. A közelharcokat pedig különféle játékmeneti elemek válthatják fel újra meg újra, például külön felüdülésnek számítanak az űrharc feelingű légvédelmi fegyverek kezelése lövegtornyokból. A játékmenet természetesen erősen scriptelt, így addig nem mehetünk tovább, míg az egyes hullámokat vissza nem vertük, és meg nem hallottuk a relaxáló gitárhang leütést, mely egy-egy hosszabb harc végét jelzi.
Utóbbi amúgy közel sem olyan folyamatos, mint egy Serious Sam esetében, sőt meglepő módon igen csak sok az – olykor tipikusan Half-Life jellegű – fejtörő, melyeknél sokszor nagy szerepet kölcsönöznek a – többnyire elég pofás, olykor viszont nem is olyan kimagasló – fizikának (pl. keress nehézkes kék hordókat, hogy megpakolj és megdönts vele egy konténert). Sok más esetben a feladatokat inkább viccesnek mondanám, pl. a zsugorító panelre ugorva miniatürizálva magunkat falak közti résekben, vagy egy konyha berendezései között lavírozhatunk, közben pedig olyan mütyür hangokat nyomatunk, mint aki héliumot szívott. Ilyen logikai feladványokat ma már bizony ritkán látni, és habár olvastam olyat is, hogy mindet „óvodás szintűnek" tartják, én sokkal inkább ötletesnek, sőt némelyiket kifejezetten kreatívnak és gondolkodtatónak mondanám. Ki ne felejtsük a járműhasználatot, mikor miniatürizált hősként egy kissrác távirányítós kocsijával száguldozhatunk a hotelben, vagy egy igazi brutális Monster Truckkal az autópályán, illetve sivatagban, hogy becsússzon egy kis MotorStorm feeling is, vagy hogy az üldözések közepette Mad Max bőrébe bújhassunk.

A DNF tele van rengeteg sajátos gaggel, Duke egója pedig nem ismer határokat, nem átallik befikázni még Master Chief-et sem („A testpáncél pu***knak való!"). A föld megmentőjeként saját szobra, sőt hotele van, egyszerűen MINDEN Duke körül forog a játékban. Autogramot ír, jó tanácsokat osztogat a kissrácoknak („Ha minden nap beveszed a pirulá… izé vitaminjaidat, akkor te is olyan nagyra nőhetsz, mint én!"). Egész kis aljátékrendszer épül az egójára, hiszen



saját egócsíkja jelképezi életerejét, mely pajzsként szolgálva fogy le, majd regenerálódik újra harc közben, mármint fedezékbe vonulva. (Itt viszont meg is jegyezném milyen bosszantó minden elhalálozáskor a pályák 20-30 másodperces újratöltése a szimpla checkpointok újrakezdéséhez is.) Ennek maximális mértékét különböző interakciókkal növelhetjük, melyek a hasznosságán túl még viccesek is (ami ugye szubjektív :). Pisikéljünk, pózoljunk a tükör előtt, súlyzózzunk, püföljük a bokszzsákot, csapkodjuk meg a bizarr alien csöcskinövéseket a falon, kapcsoljuk be a szekrényben talált vibrátort – vagyis egyszerűen próbáljunk ki MINDENT a játékban. Elárulom, egy retyóban még egy kis barna kakidarab és kézbe vehető (és szétfröccsenve a falhoz vágható), na ezen még maga Duke is kiakadt,





hogy „Ez meg mi a sz*r?" :)
A humoron túl némi túlfűtött erotikát is véltem felfedezni, és nem egyszer himbálózó fedetlen kebleket, a szaftos fröccsöt ontó alien csöcskinövés, és persze Duke kanos kis megjegyzései pedig tényleg szexcentrikusságának netovábbjai, de mindez csak poén, a stuff sajátos stílusa. Csak úgy, mint a rengeteg vércafat, levágott fejek, vagy patkányok falta megcsonkított testek, illetve a – nem túl látványos, de azért kellemes – kivégzések is.
A single mókán túl 8 fős multiplay-re is van lehetőség, és ahogy azt több mai shooternél is megszokhattuk, itt is bevezették a szintlépéseket. Minden kedvenc fegyver, sőt még olyan speckó eszközök is elérhetőek, mint a mókás Holo-Duke, ráadásul jetpack is használható lesz, ám játékmódokból az egyszerűség kedvéért csak a Dukematch-ből, a Team Dukematch-ből, a Hail to the King és a Capture the Babe-ből válogathatunk, de talán elegendő is. Jó hír, hogy a 10 pálya között visszatér a klasszikus „Hollywood Holocaust" is, valamint a „Duke Burger" a Duke Nukem 3D-ből, ahol mütyür hősként rohangálva apríthatunk.
Félkész játék, avagy egy hős nagy visszatérése? Mindkettőben van igazság, habár én nem kívánom direktben a rókabőr klisét alkalmazni, sokkal inkább merem hinni, hogy Pitchford, és pláne Broussard őszintén szívből szereti Duke karakterét, és megpróbálta a lehetőségek szerinti legtöbbet kihozni a stuffból. A rengeteg tipikus sajátosan Duke-os humor és erotika pedig, még ha nagyon többet nem is érnek egy-egy megszokott mozis poénnál (amin jellemzően az egész nézősor nevet elsőre, aztán otthon DVD-n már lehet erőltetettnek tűnik), még kellemesen is hathat, ha értjük a tréfát. A körülmények tekintetében véleményem szerint szinte teljesen irreleváns, hogy mennyi ideje készül a játék, hiszen az igazán hasznos fejlesztési idő ebből jó, ha alig egy-két év lehetett. Éppen ezért egyszerűen nem hogy hiba, de egyenesen butaság is lenne 14 évig fejlesztett „megváltó" fényében értékelni. Elmarad technikailag az elmúlt évek elvárásaival szemben? Nem kérdés, némely elem, ha szigorú górcső alá vesszük, tényleg szimplán gagyinak mondható 2011-ben, pl. az arckidolgozás, vagy jó néhány textúra részletezettsége. Némely esetben erős belassulások tapasztalhatók, gyakoriak az élsimítási problémák, vagy akár még poligon átfedési vagy pop-up hibák is, jó néhány pálya mai szinten már inkább „kihalt" hatást kelt, és persze még sorolhatnám, tehát technikailag korántsem olyan kimagasló… DE, ha mindettől megpróbálunk elvonatkoztatni, és megpróbáljuk szimplán élvezni a játékot, még pofásnak is mondható. Van valami a Duke Nukem Forever-ben, amit a mai shooterek egyszerűen már nem képesek visszaadni, illetve sajnálatos módon szimplán csak kihalt a stílus. Persze ahogy azt mozikban is megtapasztalhattuk, a régi stílusok újraélesztése, pl. John Rambo, vagy Die Hard 4 nem hogy nem életképtelen ötlet, de még örömmel is fogadja a közönség, ironikus módon olykor pont egy klasszikus stílus hathat vérfrissítésnek, pláne a régi rajongók számára. Aláírom persze, hogy a némi extraköltségvetéssel, és talán még további évekkel, de elsősorban mégis inkább további háttértámogatással sokkal(!), de tényleg sokkal többet ki lehetett volna hozni belőle. Klasszikus játékmenetével pedig nem is direktben a mai generációnak szól, ezt sajnos el kell fogadni. Mégis jó érzéssel toltam végig a 23 fő fejezetből álló Campaignt, és egy-egy kiadós alvás után pedig pláne örömmel kapcsoltam be újra a gépet, hogy cool hősünkkel gizda DD 5.1 dübörgés és zenebona mellett továbbaprítsam a huligáni alieneket, gyűjtsem a jópofa acsikat/trófeákat, és közben kíváncsian várjam megint mivel „botránkoztat"(?) meg Duke, mert egyszerűen van hangulata. Hiszem, hogy hozzám hasonlóan sokan éreznek majd így, és talán nem csak azok, akik még jól emlékeznek a régi idők klasszikusaira, így én azt mondom minden hibája ellenére igenis örüljünk, hogy a Király visszatért! A játék megosztó volta miatt kivételesen kap extra fél pontot, mert értékelésileg a kettő között helyezhető el jól.



DUKE NUKEM FOREVER

6,5

Kiadó: ***2K Games***
Fejlesztő: ***3DRealms/Gearbox Software***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

RED FACTION ARMAGEDDON

Nagyapa sokat mesélt a lázadásról. Emlékszem, mindig a büszkeség lángja lobogott a szemében, amikor felidézte a Mars felszabadításának napjait. Sok éve már, hogy a nagyapa meghalt, de a hagyatéka túlélte őt: bennem, benned, bennünk. Mi, marsi lakosok, Alec Mansonnek és társainak köszönhettük, hogy nyugodtan, láncok nélkül élhettünk. Büszkén viseltem a Manson nevet de… be kellett látnom: én nem ő vagyok.

Már tíz év telt el azóta, hogy Adam Hale megsemmisítette a Terraformáló berendezést, ami biztosította nekünk a földi atmoszférához hasonló légkört. Tudhattam volna, hogy a parancsnokon kívül senkiben sem bízzak meg odalent. Meg kellett volna védenem a Terraformálót, de hibáztam: emiatt, a Mars alá kényszerültünk. A felszínen elképesztő erejű tornádók és elektromos viharok tombolnak és az igazság az, hogy megfelelő technológia nélkül, esélyünk sincs újra lakhatóvá tenni a planétát. Csak éldegélünk… mindenki, a maga módján. Jómagam bányászként dolgozom a Bastion bázis kolóniájában: nyersanyagokat nyerünk ki a kőzetekből, azokból pedig fényt és energiát termelünk. A minap is egy rutinküldetésre indultam: megbízóim kilétét jótékony homály fedte, de nem zavart. Nem szokásom kérdezgetni. Elvégzem a melót, megkapom a jussom és viszon' látásra. De, volt valami abban a bányában. Valami ősrégi, elfeledett dolog. Ott álltam egy fénylő struktúra előtt és az utasítást követtem: leromboltam az építményt és ezáltal olyasmit szabadítottam a bolygóra, amivel a legrosszabb rémálmaimban sem találkoztam: idegen létformákat. Adam Hale! Ő volt az, aki a háttérből, marionett-bábuként rángicált! Most, közellenség vagyok… az Armageddon okozója. De, még mindig van remény! Nagyapa titkos csoportja, a Vörös Frakció: velük együtt helyrehozhatjuk a károkat és tisztára moshatom a nevem. Kiiktathatjuk Hale-t és talán, a bolygót is visszafoglalhatjuk… Bár az új ellenségek szívós dögök, szerencsére akadnak még fegyvereink: a gépfegyverek és plazma-ágyuk hatásos pusztítóeszközöknek bizonyulnak ellenük, de a kedvencem mégis nagyapa régi mágnes puskája. A működése roppant egyszerű: a kétpólusú lövegeknek köszönhetően a megjelölt célpontok egymás felé kezdenek mozogni, a gravitációt legyőzve. Nagyszerű és látványos szerkezet, de egy baj van vele: iszonyatosan nagy pusztítást végez… az épületeket két pislogás alatt kapja fémdarabokra. Nem mondom, a működése impozáns és a robaj is meggyőző, de azért mégis, mások két kezével megtervezett és felépített épületeiről van szó. Ha nem állna rendelkezésemre az az új technológia, amivel újjáépíthetem a lerombolt szerkezeteket, a Hale utáni hajtóvadászat közben romhalmazt hagynék mindabból, amit a hosszú évtizedek alatt felépítettünk. Hálát adok tudósainknak, hogy képesek voltak megalkotni ezt a kis mobileszközt, amivel a leomlott hidakat, folyosókat és falakat újraalkothatom. Rengetegszer sietett már a segítségemre az idegenek ellen akkor, amikor fedezékre volt szükségem, ahogyan a különböző fejlesztések is hasznosnak bizonyulnak. A véres kreditekért cserébe munkapadokon növelhetem izmaim és az ellenálló képességem, a fegyverraktárból pedig bármikor választhatok magamnak a szituációkhoz leginkább alkalmas eszközöket.

Mivel a felszín járhatatlan, harcainkat a föld alatt vívjuk, néha megtámogatva erőinket a mechekkel. Eltévedni ennek ellenére nem igazán lehet, a járatok tudatosan, zsákutcamentesen lettek kialakítva: irigylem Nagyapát, aki anno keresztül-kasul bejárta a bolygót, mi meg idelent nyomorgunk… sötét van, a lámpáink pedig kevés fényt szolgáltatnak, a falak is gyakorta ismétlődnek, monotonná téve az előrehaladást, de éberségünk sosem lankad. Rengeteg bogár lakik idelent, akik érzékenyek az ólomtöltényekre és a különböző antigravitációs eszközökre. Igazi öröm látni, ahogyan szétloccsannak a plafonon, esetleg azt rájuk zúdítani, de Hale embereire sem vár jobb halál. A mecheknek külön örülök. Amikor lehetőségem adódik beleülni egybe, csak az adrenalin dolgozik











bennem, robogok előre, nem törődve a magam mögött hagyott pusztítással. A társaim ugyan kicsit együgyűek és kiszámíthatóak, ahogyan Hale terve is, de legalább könnyebben az ölembe hull a dicsőség és a győzelem: ha nagyon odateszem magam, két nap alatt helyreállíthatom a bolygóban okozott károkat és az idegenek is visszarugdoshatom a mélybe… elméletben. Velük ugyanis nehezebb dolgom van, de a küldetés ezen részét nem muszáj egyedül végrehajtanom. Abban az esetben, ha sikerül találnom a Telepen magam mellé még három bajtársat, együtt nézhetünk szembe a ránk özönlő szörnyekkel. Jó érzés csapatban dolgozni, igazi kuriózum ezekben az időkben így harcolni: bíztatjuk egymást, védjük a másikat miközben jókat derülünk.

Nem tudom, történetem eljut-e valakihez, de reménykedem abban, hogy sokan megismerik majd a Marson történt eseményeket…

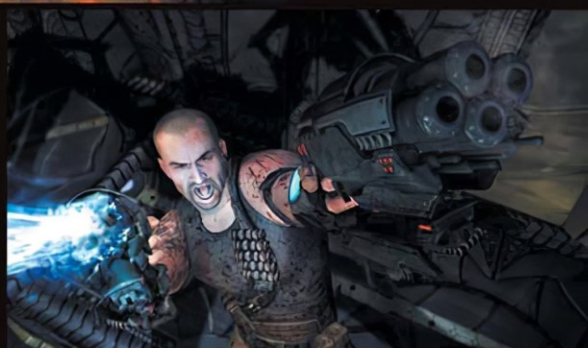
…s akkor most szóljon belőlem a tesztelő is! Tudom, a cikk eltér azoktól, amiket a magazinban szoktatok olvasni, de bizonyára ti is ismeritek a mondást: a változatosság gyönyörködtet. A Red Faction: Armageddon összességében az előző epizód által kitaposott úton halad, annak is a Rombolás táblájú ösvényén. A fejlesztők sutba vágták a szabadon bejárható terepet, helyette előtérbe helyezték azt, amitől igazán élvezetes volt a Guerrilla is: az interaktív környezetet. Az Armageddon-ban minden, ami nem kőzetből valami, elemeire bonható, de a srácoknak ez nem volt elég! A játékmechanizmusba bevezették az alkotás fogalmát, amitől játékuk a lehetőségek tárházává vált. Mesterlövész keseríti meg az életed a távoli és egyben a továbbhaladásban roppant fontos hídon? Robbantsd ki alóla a betonlapokat, s mikor odaérsz, építsd újjá őket. Zseniális!

Maga a történet nem nagy durranás, ahogyan a helyszínek és párbeszédek is lehetnének változatosabbak, de ez esetben járulékos veszteségként is tekinthetőek ezek az elemek. Az animációk és a grafika az előző részt idézik, kicsivel megspékelve a látványvilágot az elmúlt két év fejlesztésével: a Geo-Mod engine immár a „kettő-pont-öt"-ös verzión pörög és érezhetően finomabb és részletesebb az, ahogyan összedől egy épületkomplexum. A fegyverek és a hangjaik is ismerősek lehetnek, ám a Magnet Gun valóban hatalmas ötlet volt: kellőképpen kreatív ahhoz, hogy felhasználásában kiaknázható stratégiákat találjunk. A négyfős, Gears of War ihletésű, Hordára hajazó játékmód a nyolc-tíz órás kampányt valamivel megtoldja, ahogyan a „Szabad Rombolás" is, nem beszélve a megnyitható csítekről, amiket a legtöbb játékfejlesztő már rég elfelejtett. Az Armageddon jó játék, élvezetes órákat okoz a vásárlónak akkor, ha nem összetett történetet vár tőle az ember. Könnyed szórakozás akár egyedül, akár többedmagunkkal, bár azt sajnálom, hogy a Marsból jóformán semmit sem látunk. Annak ellenére, hogy erős mezőny következik az év hátralévő részében, még pont idejében érkezett a Volition alkotása: nem szoktam ilyet mondani, de próbáljátok ki a demót, ha az bejövős, a teljes verzió is tetszeni fog nektek.









RED FACTION ARMAGEDDON

8	Kiadó: ***THQ*** Fejlesztő: ***Volition Inc.*** Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő*** Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

CONSOLE CORNER

BEMUTATÓ

A Console Corner első üzlete 2006 júniusában nyitotta meg kapuit a vásárlók előtt. Mivel a kis helyiség hamar kevésnek bizonyult, az első költözés 2008-ban volt, s most idén újra megérett az idő a váltásra. A jelenlegi szaküzlet óriási kirakattal és 225m2-es beltérrel bír, ezzel jelenleg Magyarország egyik legnagyobb belterületű videojátékos boltjával várják a régi és új vásárlókat. Az új üzletben kényelmesen, nagyméretű TV-n, s megfelelő alapterületen próbálhatod ki például a mozgásérzékelős játékokat, legyen az akár a Kinect, PlayStation Move vagy a Nintendo Wii, de ugyanígy a széles polcokon az összes játék megtekinthető és kérésre kipróbálható, legyen szó akár egy aznapi megjelenésről. Emellett a legrégebbi játékokból is nagy készlettel rendelkeznek, tehát akik klasszikusokra, retro kategóriába sorolható alkotásokra, vagy akár gépekre vágynak, ilyesmit is megtalálhatnak, vagy rendelhetnek előzetes egyeztetés és egy körülbelüli árkeret alapján.
Természetesen nem csak a gépekre és a játékokra szorítkozik a felhozatal: kiegészítők, videojátékos ajándéktárgyak, relikviák, gyűjtői és korlátozott példányszámú kiadások egyik legszélesebb palettájával rendelkeznek, így például a mozgásérzékelős játékok átélhetőségét növelő eszközök (legyen az kormánykerék, teniszütő, vagy puska) sokaságával is, de a játéktermekből ismerős táncjátékok szőnyeg-alapú vezérlője is kapható.
A cég filozófiája az, hogy a játék örök, és ezt igyekeznek mindenki számára olcsón elérhetővé tenni. Már a kezdetek óta fontosnak tartják, hogy kínálatuk naprakész és friss legyen, ennek megfelelően rendszeresen, szinte naponta bővítik a termékeik tárházát.
A videojáték nem kötelezően drága hobbi. Mind a gépek és játékok beszámíttathatóak egy másikba, csere céljából, de természetesen eladásra is van lehetőség. Azok számára, akik nem tudnak személyesen bemenni a boltba, vagy csupán kényelmesebb nekik otthonról kiválasztani egy másik szoftvert, nekik lehetőségük van a www.jatekcsere.hu honlapon megadni azt, mit cserélnének és mire. Ezután csupán a különbözetet kell kifizetnie az ügyfélnek, és kérésre kényelmesen, futár által eljuttatják a megadott címre a kívánt játékot vagy játékokat. Ez hasznos és kényelmes módja annak, hogy megunt, végigvitt, vagy esetleg csalódást okozó játékunkba belefektetett pénzünk ne vesszen el, és új digitális kalandokba tehessünk bepillantást akár 1000 Ft-os ráfordítással. A futárszolgálat mind vidékre, mind Budapestre a lehető legjobb árakkal dolgozik, viszont akinek van ideje rá, személyes átvételt is kérhet az üzletben.
A bolt öt éves fennállása alatt nagy vevőkörre tett szert és szerezte meg a vásárlók bizalmát, köszönhetően az eladók magas szakértelmének és készséges hozzáállásának. Mindenkit mindenről szívesen tájékoztatnak, tanácsokat, javaslatokat adnak, tehát ha még új neked a videojátékok világa, nem tudod melyik gép lenne számodra, vagy ajándékba valakinek a legmegfelelőbb, igyekeznek a lehető legjobb választást, alternatívát nyújtani. Ebbe az is beletartozik, hogyha véletlenül egy kiválasztott termék mégsem nyerné el a vásárló tetszését, ingyen vagy kedvezményesen kicserélik, avagy visszavásárolják azt három napon túl is.
Az új bolt nem csak kényelmesebbé teszi a böngészést a választékból, hanem új szolgáltatások bevezetését is tervezik. Ezek közül már fut a Deal of the Day nevű napi akciójuk, melyről a honlapjukon, Facebookon és Twitteren tájékozódhatunk. Ennek részeként egy kiemelt terméket, - legyen az gép, kiegészítő vagy játék - roppant kedvező áron kínálnak, többnyire jóval olcsóbban adva az akciós terméket, mint bárki más itthon. Hamarosan indulni fog egy törzsvásárlói program, amelybe szeretnék bevonni a vidéken élőket is, vagyis akik nem tudnak személyesen befáradni az üzletbe. Emellett nyereményjátékokat indítására is van kilátás, amelyhez a már említett közösségi oldalaikat, vagy a honlapjukat kell követni, ami hamarosan szintén megújul, áttekinthetőbb, letisztultabb lesz. Működik már rajta egy termékfigyelő: ha épp nincs raktáron valami, de valaki lead rá rendelést, amint érkezik belőle, automatikusan e-mailben értesítik az illetőt.
Az értékesítés mellet üzletük szervizeléssel is foglalkozik olyan gépekre, amelyekre már lejárt a rendes garanciaidő. Az ingyenes diagnosztika után árajánlatot kap a vásárló, ami után eldöntheti, igénybe venné-e a szolgáltatást. A javítás mindig a legmegfelelőbb eszközökkel és a legmagasabb szakmai tudással, rövid határidővel és garanciával történik meg.
Azt hiszem elmondható, hogy Magyarország egyik legjobb és legfelkészültebb videojátékos boltjába érdemes mindenkinek ellátogatnia, óriási kínálat, rengeteg akció és kedvezmény, barátságos környezet, és vásárlóbarát szolgáltatások várnak mindenkire!

(X)


RÉGEN...

... ÉS MOST





HUNTED THE DEMON'S FORGE

A démonok kovácsműhelyében is dúl a válság

Mindig is odavoltam a szerepjátékokért. Vonzódtam az idegen és messzi földek felé, a mágikus esszenciával átitatott birodalmakba. Szerettem bátor hős lenni, az igazság bajnoka… olyan karakter, aki tettei ellenére mégis arra kényszerül, hogy az árnyak közt megbújjon. De, eljött a pillanat, a szörnyű felismerés: ma már nem vagyok képes elmerülni a tündék és törpék csodálatosan varázslatos világában. Felnőttem volna? Nem hiszem… Akkor hol hibázik a kémia? A tesztem végén, talán választ kapok legbelsőbb vívódásomra is. Az előzetes képek és videók alapján lelkesen vártam a Hunted: The Demon's Forge-ot: úgy éreztem, végre kapunk valami jófajta akció-RPG-t, mivel a Two Worlds II és a Gothic IV sem tudta beváltani a hozzá fűzött reményeket. Az InXile Entertainment szerencsétlenségére, szoftverük nagyjából egy időben jelent meg a számítógépre kiadott Witcher 2-vel, ami nem csak a játékosokat, de szakmát is lekenyerezte. Bár konzolos körökben kevéssé ismert a Witcher története, jó ha tudjátok, az a program műfajának keretein belül tökéletes szórakozást biztosít. „De mi a helyzet a Hunted-del?" – kérdezhetitek teljes joggal. Amikor meglátám az Unreal Engine logóját a lemez indítását követően, már aggodalmak fogalmazódtak meg bennem: tény, ez a motor a legflexibilisebb mindközül, de alapvetően érteni kell hozzá, és az is igaz, hogy nem fantasy környezetre tervezték. Sajnos, az InXile nem lubickol referenciákban (a The Bard's Tale-en kívül nem sok mindent mutattak fel eddig) és ez nem csak a látványon látszik meg… de erről később.







A sztori központi karakterei a két kalandor, a bájosan szexi E'lara és a bőrfejű Caddoc. Magába a cselekménybe amolyan „in medias res"-szerűen kerülünk bele, nulla háttérinformációval. Az alkotók semmivel sem szolgálnak nekünk a világról, a társadalmi berendezkedésekről és problémákról: csak bumm a közepébe. Talán emiatt nem éreztem a tesztidőszak alatt azt, hogy a játék világa létezne valahol… s mindez, csak a kisebb probléma. Ugyanis a történet szerint, Caddoc-ot látomások gyötrik egy világot felégető „Nagy Eseményről"… és igen, jól gondolod, alig tesznek két lépést az erdőben, rögtön bele is futnak az Armageddonba. Szemük láttára megnyílik egy portál (honnan?), amiből kilép a gótikus stílust igencsak kedvelő csajszi (de Ő ki csoda?). Ígér minden szépet és jót, gazdagságot, hatalmat, fele királyságot, csupán meg kell érinteniük a Halott Követ. Igen ám, de a Halott Kő mellett egy halott férfi is fekszik, emiatt Caddoc nem szívesen taperolná össze a kavicsot, de mire befejezné eszmefuttatását, a buta bögyös már megérinti a relikviát… elsötétül az ég, megjelenik a naaagyon régóta alvó démon és menekülniük kell. (Hmm, Biblia, Teremtés Könyve. Valaki lát összefüggést? Mintha hasonló szituációba keveredett volna Éva is…) De semmi baj, van megoldás! Létezik egy kristály, amiből ha nagyon sokat leszállítanak a gót csajnak, olyan erősek lesznek, hogy le tudják győzni a pokolbéli szörnyeteget. Tehát, aggódni nem kell, csak gyűjtögetni, szállítani és minden heppi lesz.



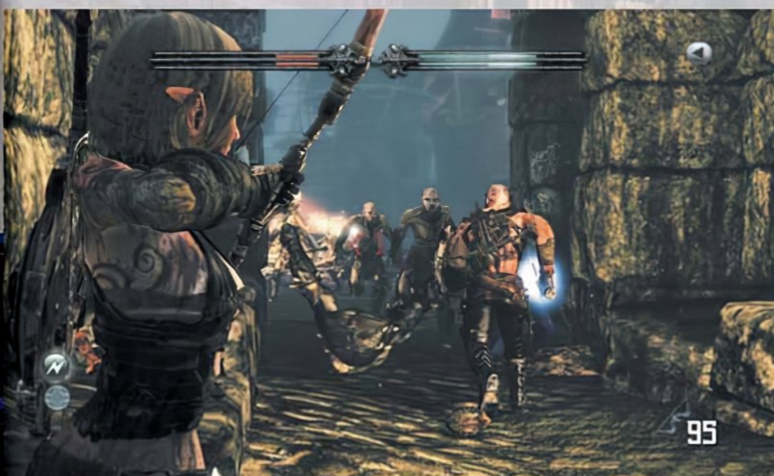
Fantasztikus sztori… jobbat nem is kaphattunk volna. Sebaj, a játékmenet csak úgy árasztja magából azt, hogy a Hunted nem a történettel fog ütni: pontosabban akarna ütni. Mindenesetre a két játszható karakter nem véletlenül párban hajkurássza a kristályokat: tulajdonságaik nagyon is eltérőek. Míg E'lara a távolsági fegyverek, vagyis az íj szakértője és törékeny lélek, addig Caddoc a közelharc és a vérontás mestere: annak ellenére, hogy bármilyen nemű szúró-vágó eszközt használhatnak,







érdemes szem előtt tartani karaktereink alapvető képességeit. Kettőjük kooperálása elengedhetetlen a továbbhaladáshoz és a rájuk özönlő csúf lények darálásához: ez a stuff kétségtelenül két emberre lett tervezve, ennek megfelelően akár online, akár két gépet összekötve, de még osztott képernyőn is játszható. Az élményen nagyot dob a haver jelenléte, dinamikusabban pörögnek az események is, ráadásul a bugokon is jót derülhetünk többedmagunkkal. Egyedül, marad a bosszankodás és az unott masírozás, de mentségére szóljon, társunk mesterséges intelligenciája meglepően jól működik. Segít, amikor kell, tisztességesen írtja az enemyket, csak az előre betárolt scriptek teljesítéséhez szükséges parancsot adni neki. Mindez már közepes az egész: nem csúnya, de a szép sem ilyen. Annak érdekében, hogy a Hunted ne csapjon át esztelen vagdalkozásba és végtelen monotonitásba, fellelhetünk aranyat és megmenthető szerencsétleneket, mágikus fegyvereket, de sokat nem osztanak, szoroznak. Egyedül nem érdemes nekivágni a kalandnak, kevés élvezettel szolgál a szingöl pléjer egyedeknek.





nem mondható el a szörnyszülöttekről: jó rendben, elhiszem, hogy a Pokol meghülyíti a lelket, de talán mégis támadhatnának csoportosan, nem pedig libasorban. A tereptárgyakat nem is mondom… néha azokba is beleakadnak.

A már említett kristályok segítségével tudunk fejlődni a pályákon elszórt portálok megérintésével: a skill-fa egész pofás, vannak varázslatok, permanensen ható fizikum és sebzéspontok, de fantáziát nem találtam benne, csak a sztenderd, minden hasonló játékban megtalálható képességeket. Az irányítás is érdekes, a mozgásokkal még nem lenne problémám, de a gombkiosztást szokni kell rendesen és a fedezékrendszer is furcsa… van egy GeoW-os feeling-je, gondolom az Unreal Engine miatt.

Ha már a motornál tartok, elmondhatom, hogy a barna szín mindent betölt, találkozunk jó pár alacsonyabb és magasabb felbontású textúrákkal is, illetve azzal a jellegzetes réteges kirajzolódással. Olyan, „Esetleg extrák?" Akad jó pár megnyitható titok, de említésre mégis a komplex pályaszerkesztő méltó, ugyanis ilyet ritkán portolnak át a konzolos verziókba, de most itt van és bárki alkothat új arénákat, amiket neten megosztva mindenki elérhet. Nézegettem a lehetőségeket és azt kell mondjam, aki vevő az ilyesmire és belemélyed az alkotásba, talán még a fejlesztőknél is jobb helyszíneket hozhat össze. Jó pont, az Oblivion-ban is megengedhették volna a kreativitás szabadjára engedését, legalább utólag.

A hangokról még nem értekeztem, de ez nem is véletlen: a szinkron tetszik, legalábbis a főszereplők hangadói jól szituált színészek, de atmoszféra… na, az nincs, pedig elkélt volna legalább egy soványka, dallamos szekció. Úgy érzem, fantasy játékokba illene emlékezetes zenéket pakolni…

Kezdek lefutni a nekem szánt hasábokról, így a tesztet végigolvasva megpróbálok választ találni a vívódásomra: miért nem tudtam elmerülni a Hunted-ben és a mostanság megjelent RPG-kben? Mert iparos munkák. Vannak, örülünk nekik, de hiányoznak belőlük a művésziességek. Az, ami az Oblivion-t is az egekbe emelte. Legközelebb világot akarok látni, olyan kerettörténetet, ahol bármit megtehetek. Lehet, hogy nem hiszitek el, de a saját rezidencia, a bútorok, a különböző ruhák és kiegészítők, a napszakok periodikus, de nem feltétlen földi változása élettel tölti meg a biteket. Nem ám kamu virtuális hókamókával: valódi illúzióval arról, hogy valahol egész máshol vagyok. A Hunted: The Demon's Forge nem ilyen. Emellé leülsz, hentelsz, gyűjtögeted a potikat és bámulod a scriptelt ajtónyitásokat, ismétlődő akadályokat. El lehet vele lenni, de a mi világunkat nem váltja meg: édeskettesben jó választás, érdemes megvenni még így is, de ha magányos óráidat szeretnéd egy távoli világban eltölteni… azt ne itt tedd meg.

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

6

Kiadó: ***Bethesda Softworks***
Fejlesztő: ***InXile Entertainment***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

Dungeon Siege III

Nem a szamáron múlott

Hogy pontosan hányféle szerepjátékos létezik, arról hosszas vitákat lehetne folytatni. Vannak, akiket a karakterlapok, és a minél jobb statisztikák elérése (avagy a tápolás) hoz lázba, másokat pedig éppen a kidolgozott háttérvilág vonz, mert



szeretnek elveszni a nem evilági erők formálta tájak vadonjaiban. Bármelyik kategóriát is érezzük közelebb magunkhoz, abban egyetérthetünk, hogy a zsákmány (azaz a „loot") mindig az egyik legfontosabb hajtóerő egy RPG-ben. Mit nekem fele királyság, ha a következő kalandnak már a lábamnál holtan elterülő, démonkirály kezéből kicsavart lángoló karddal vághatok neki?! A Diablo-tól kezdve, a Torchlightig rengeteg játékban gyűjtögethettük már számtalan az ereklyéket, és ez alól a Dungeon Siege sorozat eddigi két része sem volt kivétel. A Chris Taylor nevével fémjelzett első két rész után, most új fejlesztő, az Obsidian csapata (Fallout: New Vegas) invitál minket az immár trilógiává bővült széria legújabb felvonásába, ahol bármily meglepő, ismét egy királyság sorsa forog kockán.

Nem is akármilyen királyságé, hanem Ehb, már eddig is túl sok háborút látott földjének védelméről van szó. Ide térünk vissza a híres 10. Légió egyik leszármazottjaként. Történt ugyanis, hogy egy emberöltővel a játék kezdete előtt, mikor véget ért a dúlás, a Légió megszilárdította hatalmát, és az uralkodóházzal egyenértékű hatalom birtokosaként védte a provinciát. Viszont mikor meghalt a király, egy Jeyne Kassynder nevű nő, hogy megszerezze a hatalmat, a béke őrei ellen lázította a népet. Nem csoda hát, hogy a fényes birodalom darabjaira hullott szét. A menekültek egyik csoportjának a vezetője egy Odo nevű bölcs, ő fog minket felkeresni, hogy szálljunk szembe a zsarnokkal. Ez volna a háttértörténet, amit szép, művészi rajzokból álló videó keretén belül prezentálják nekünk, ami egy kissé idejétmúlt megoldás és kevés ahhoz, hogy igazán jó alaphangulatot teremtsen. Sebaj, gondoltam hamar belevágok a karaktergenerálásba, de ilyen opció nem kapott helyet a Dungeon Siege-ben. Helyette kapunk négy, egymástól harcmodorukban igen eltérő, előre megalkotott hőst.



Az első Lucas Montbarron, a Légió korábbi vezetőjének a fia, családja utolsó sarja. Tapasztalt harcos, aki a közelharc mestere: legkedveltebb fegyvere a kétkezes pallos, illetve a rövidkard-pajzs páros. Szintlépéskor – ahogy a többi játszható karakternek is – az életereje és agilitása magától nő, viszont a csatában felhasználható féltucatnyi képesség, képzettség és passzív tulajdonság közül már mi dönthetünk, belátásunknak megfelelően. Túl nagy választék nincs, pl. választhatunk erősebb sebzés ill. pajzs használata esetén (ha éppen nem ugrunk el egy ránk irányzott csapás elől), nagyobb védekezést biztosító képesség mellett, illetve ezeket fejleszthetjük. A következő szereplő Anjali, egy régi faj képviselőjének tagja. Finom, nőies bájai minden rátévedő tekintetben felkeltik a vágy tüzét – a szó szoros értelmében, mivel emberi formája mellett, tüzes szellem képében is inkarnálódhat. A zárt és felfedezésre nem túl sok lehetőséget adó pályák bejárása közben, egy sakált hívhat segítségül, illetve a főnix erejét magáévá téve be tudja gyógyítani a közelében állók sérüléseit. Ez különösen az offline vagy online kooperatív játék során hasznos. Reinhart Manx a mechanikus módszerekkel is operáló mágus, Odo hívására otthagyja varázslással kapcsolatos tanulmányait. Páncélkesztyűjét (mint egyfajta fókuszt) az idő és tér manipulálására használja fel, ezért mikor vele elugrunk egy csapás elől, egy pillanatra el is tűnik (ami játék közben egy kicsit zavaró), hogy a semmiből újra felbukkanva lecsapjon, vagy éppen még félig kába ellenfelei közé szórjon villámokat. Egyszerre több szörnnyel is képes elbánni, tehát pl. újraélesztett holtak vagy banditák tömege ellen kiváló karakter, de a fizikuma sajnos gyenge. Akárcsak a csinos Katarináé, de nimfa alkatával, a kvartett utolsó tagjaként vele amúgy is távolról fogunk lövöldözni, mint a fegyverek mesterével. Montbarron féltestvéreként (anyja egy boszorkány volt) a társadalom peremére szorult élete során, de ezáltal képes volt nem mindennapi átkok megtanulására, melyekkel lövései sosem tévesztenek célt. Minthogy a játékot felülnézetből fogjuk játszani, ezért sosem jelent vele gondot a









távoli monszták levadászása sem, közelharc esetére pedig ott lesznek a kézifegyverei.
A többi felszerelést (melynek cipelését már nem fogja csacsi segíteni) egy könnyen átlátható menüben aggathatjuk hőseinkre és hiába van belőlük tonnaszámra, a „Harag Mellvértje", vagy a „Vihar Töre" elnevezések valahogy nem mozgatták meg a fantáziámat, nem inspiráltak a tápolásra. Ahogy a küldetések sem túl fantáziadúsak: mentsd meg a falubelieket, öld meg a zsoldos kapitányt, gonosz boszorkányt, derítsd fel a kísértetjárta kastélyt, stb. Legalább nem kell mindezt egymagunkban tennünk, mert offline és online is van lehetőség a kooperatív játékra amint már említettem, s inkább ragaszkodjuk a barátainkhoz, mint a mesterséges intelligenciához ezen a téren, mivel sokszor úgy éreztem nincs eléggé kiegyensúlyozva a játék, az amúgy sem túl hosszú kaland során. A sztori azért tartogat fordulatokat, és a főbb történéseket Mass Effect-szerű opcionális válaszadási lehetőségekkel megvalósított párbeszédek során deríthetjük fel, ami nem megszokott dolog az ilyen típusú játékoknál.



Az Obsidian csapatának saját, Onyx nevű grafikus motorja kelti életre szemeink előtt a tejfölszerű ködben úszó misztikus kazamatákat, a nedvességtől csillogó barlangok kacskaringós járatait, és nem utolsó sorban a temérdek kardélre hányható szörnyet is. A látványvilággal összességében az volt



a legnagyobb gondom, hogy vér híján is igen visszafogott. Az erdők barnás-zöldes színvilága, a kísértetkastély szürkés árnyalatai csak egy igen szűk skálán mozognak, legtöbb esetben nem elég harsányak, ezért nem csupán a csőpályákon való mászkálás fullad unalomba, hanem a tiritarka effekteken kívül, a szemeink sem kapják meg, ami nekik jár. Messziről (és főleg állóképeken)



szemlélve a játékot, azért nem olyan vészes a helyzet, különösen egy erdei tisztáson vagy egy hágón baktatva, mivel ez esetben a felülnézetből adódóan nagy területet látunk be, ami jól mutat és szinte kiált a 3D támogatásért, amit azonban nem került bele a programba. A helyzet akkor válik súlyossá, mikor az eggyel közelebbi nézetet választjuk, vagy a kamara leereszkedik az éppen párbeszédet folytatók szintjére: a figurák (melyek legtöbbje olyan, mint egy élettelen báb) arcáról alig-alig lehet leolvasni valamit, ráadásul a szájszinkron sem folyamatos. A textúrák picit elmosottak, de legalább az animációk rendben vannak, továbbá kifejezetten tetszett, hogy az ellenfelek rongybaba módjára dobják el magukat mikor meghalnak, igaz nagyon hamar eltűnnek. Tehát egy jobb minőségű XBLA/PSN hálózatról elérhető, letölthető játék szintjén mozog a program ezen a téren. Ami egy picit jobban tetszett, az a teljes árú játéktól elvárható szintet megütő szinkron és a zenei betétek, de itt se várjatok Elder Scrolls-ból ismeretes nagyzenekari műveket.
A Dungeon Siege III finoman fogalmazva is csupán egy szolid játék lett, és mindössze egy picivel mutat többet annál, hogy a degradáló „jellegtelen" címkével illessük. Természetesen „nem a szamáron múlott" a sikertelensége, azaz nem a korábbi részekben megszokott elemek átalakításával van a gond, mert a könnyed és hamar elsajátítható játékmenet, a nem túl mélyen kidolgozott szerepjátékos vonal, és a kooperálásra helyezett hangsúly mind felhőtlen szórakozást jelentene. De csak feltételes módban, mivel az ezernyi fantáziátlan tárgy, az érdektelen sztori és a gyatra grafika mind a középszerbe süllyesztik vissza ezt a jobb sorsra érdemes programot. Az Obsidian csapata legalább tartotta magát ahhoz, hogy a Fallout: New Vegasból leszűrve a tanulságot, megpróbálták időben kiszűrni a programhibákat, és tették ezt sikerrel. Úgy érzem jó irányba indultak el fejlesztők, de nem sikerült élettel, egyediséggel és markáns karakterekkel megtölteni Ehb királyságát, hogy hetekre el tudjunk veszni titkainak felderítésében. Mindazonáltal egy pár délutánra (főleg egy barátotok társaságában) lehet vele egy próbát tenni. Ha lesz Dungeon Siege IV, remélem egy jóval kiegyensúlyozottabb, igazán emlékezetes kalandot fogunk majd kapni!



DUNGEON SIEGE III

6

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Obsidian Entertainment***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

EmThor

Battle vs. Chess

Vannak olyan rendhagyó játékstílusok, melyekről alapvetően azt gondolná elsőre az ember – vagy jelen esetben főleg én –, hogy nem annyira állja meg a helyét nagygépen, csupán handhelden (vagy éppen pont fordítva), vagy legalábbis nem teljes értékű játékként. Ugyanakkor, mint azt a Battle vs. Chess is jól mintázza, olyan „szimpla" ősrégi játékot, mint a „sakk" is alaposan ki lehet ám vesézni szórakoztató és hangulatos módon, hogy az méltó legyen még egy teljes körű multiplatform terjesztésre is. Szeretem a sakkot, noha versenyzői babérokra sohasem törtem, és klubokban töltött délutánokra sem vágytam, habár bevallom apám által kerültem már oda nem is egyszer. Általa tanultam meg sakkozni még gyermekkoromban, és mint ahogy sokunkat, engem is megfogott a színes, mégis egyértelmű zárt rendszere, egy mini kis hadszíntér, melyben a szabályok kizárják a csalás minden fajta lehetőségét.

A sakk ugyanakkor végső soron mégis csak szimpla sakk marad, vagy mégsem? Kíváncsi voltam miképp képesek igazán kiaknázni a témát a nagykonzolok tudásának fényében, bár nem volt nehéz már előre is megsejteni, hogy nagyrészt designban fognak rágyúrni a témára, ami kicsit a Soul Calibur irányába döntötte a mérleget látványvilágban, pláne a szemrevalóan színes pályák tekintetében, de pl. a fehér királynő is nagyon baba. Mindez persze még kevés is lenne, így még egy valamirevaló háttérsztorit is eszkábáltak a Rend erői és a sötét démonok, azaz a Káosz ismertetése érdekében, de röviden és tömören természetesen a világos vs. sötét oldalról van szó. Engem ugyan kevésbé érdekelt a sok fölös(?) háttérinfó, ám fontos megjegyezni, hogy a Battle vs. Chess az idei év első magyar nyelvű konzolos gammája, és habár egyes módok szabályrendszerében mintha előfordult volna minimális baki, a magyar irományok és menürendszerek abszolút rendben vannak!

Lenyomhatunk teljesen átlagos, azaz klasszikus szabályrendszerű sakkot egyedül a gép ellen, vagy többedmagunk egymás ellen, ahol a színes 3D-s pályák és animált harcok már önmagukban is hangulatosnak bizonyultak, és úgy érzem a max 9-es szintig növelhető nehézségi szint az előrehaladottabb sakkozó kollégák tudásának is bőven méltó kihívást kínál, ráadásul az AI nem csak erős, de gyorsgondolkodású is, noha nyilván nem vetekedhet profi sakkprogramokkal (nem is annak szánták).

A Campaign mód avagy „Hadjárat" már egy kicsit jobban felkavarja az állóvizet, hiszen a két frakció 15-15 kihívása mind-mind egyedi szituációval, és legtöbbször egyedi szabállyal is jár, pl. nekem csak gyalogosaim vannak, de az ellenséges tisztek a saját színemre váltanak támadáskor, vagy konkrét célt határoznak meg a győzelemhez, mint akár egy gyalogos cseles királynőre váltását. Mindez persze saját kis háttérsztorival párosul, hasonlóan a Soul Calibur „Quest" módjához, de a különböző faramuci „hadszintéri" helyzetek ellenére itt zömmel még mindig a klasszikus sakkszabályok érvényesülnek, míg pl. a Battlegrounds-ban már kicsit más a helyzet. A Párbajnál két figura küzdelme esetén egy Mortal Kombat harccal dönthetjük el a figurák sorsát, ám kivitelre ne egy árkád verekedős gameplay-t képzeljetek, hanem egy a reflexeinket igénybe vevő QTE játékmenetre. Ami külön tetszett, hogy minden figurának van meghatározott életereje, így küzdelmek után az adott figura legyengül. Az adott harcoknál - vagy mondjuk úgy: a „ránk kimért" végrehajtandó gombkombinációk nehézségének meghatározásában – pedig az is latba nyom, hogy milyen erős az adott tiszt, illetve támad vagy védekezik. A Slasher még tovább csavar az életerők regenerálásának lehetőségével és Dynasty Warriors jellegű küzdelmeivel az eddig nyugisnak ismert sakktáblán.

További kikapcsolódást nyújtanak nekünk a minijátékok részlegben, ahol nem csak speciális minigammákra lelhetünk, de különböző könnyebb vagy nehezebb fejtörőkre is akadunk, melyek közül legnagyobb örömünkre jó néhány világhírű, akár XIX. századbeli feladvány is szerepel, pl. mattot x két lépésben egy konkrét helyzetből.

A Battle vs. Chess tehát még akkor is igen komoly sakkjátéknak bizonyult, ha nyilván nem kíván szembeszállni a professzionális programokkal, de a célközönség itt inkább a konzolos sakkrajongók. A különböző kis színes játékmódok persze nem mindegyike annyira szükségszerű, mégis bővíti a repertoárt, és természetesen jótékonyan hat a szavatosságra is. Utóbbi lehet nem tűnik olyan kiemelkedőnek, ha a módonként többnyire alig bő tucat pályát/feladványt nézzük, de a különböző jutalmak, illetve „címek" kivívása (pl. 16 lépésben győzelem) már tisztességes kihívás, és nem utolsó sorban egy remek kis sakkprogram teljeskörű online/offline multiplay támogatással.





BATTLE VS. CHESS

8

Kiadó: ***SouthPeak Games***
Fejlesztő: ***TopWare Interactive***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

DreamWorks

KUNG FU PANDA 2 THE VIDEO GAME



Habár a címében Kung Fu Panda 2 szerepel, a játéknak valójában semmi köze az új animációs filmhez, már azon kívül, hogy az állatvilág ugyanazon szereplői vezetik le nézeteltéréseiket egymáson. Amikor ezt megtudtam, nagyon megörültem, mert valószínűleg az egész világegyetemben nem létezik rosszabb dolog, mint egy eleve gyenge rajzfilm gyerekeknek



készült játékadaptációja – normális esetben inkább waxolnám ki az arcom egy liter tapétaragasztóval, mint hogy ilyet teszteljek.

S szerencsére, egészen addig, amíg az animációk tartanak, s nem kell még játszanunk, elég jó véleményünk alakulhat ki a Kung Fu Panda 2-ről: hőseink éppen ünneplik az első film végén aratott győzelmüket, ám sajnos a vigadalom nem tart sokáig, ugyanis Shen seregének maradványai galád módon megtámadják a civileket. Mindezt látva pedig a gonosz Xaio Dan nagyúr úgy dönt, hogy itt az idő arra, hogy ő is elindítsa a maga kis invázióját, s leigázza a vidéket, így Pónak és kung fu mester barátainak akad elég dolga, hogy megőrizzék a békét.



Azonban ahogy megkapjuk az irányítást, sajnos úgy kezd erős lejtmenetbe a játék, s rájövünk, hogy ezt a legkisebb korosztályon kívül valószínűleg csak nagyon kevesen fogják élvezni. Mivel alapvetően verekedésről van szó, úgy tűnhet, hogy a Kung Fu Panda 2 kinectes verziója egy igazi telitalálat lesz. De sajnos, ahogy nagyon rossz tapasztalataink voltak a szintén bunyóra épülő Fighters Uncaged-del, úgy jelen cikkünk alanya sem tud sokkal többet felmutatni.

A Kung Fu Panda 2-ben minden egyes ellenfél egyedül támad ránk, még akkor is, ha előtte csoportosan érkeztek meg azzal a szándékkal, hogy nyolc napon túl gyógyuló sérülésekkel küldjék az állatorvoshoz kedvenc főhősünket. Maga a küzdelem is egy nagyon furcsa, Final Fantasy-light, szinte körökre osztott rendszerben megy: egyszer mi támadunk, utána pedig védekezünk. A legrosszabb azonban, hogy nem választhatjuk meg szabadon a mozgásunkat, s nem rakhatjuk össze saját kombóinkat, hanem a játék kirakja az orrunk elé, hogy pontosan milyen mozdulatokat kell végrehajtanunk. Ha ez nem sikerül, akkor elvétjük a támadást vagy bekapjuk az ütést. S bizony elég sokszor nem fog sikerülni, az anyag ugyanis rengetegszer nem veszi be a mozgást, amit próbálunk abszolválni a kamera előtt: a fenti védekezéshez például fel kell tartanunk mindkét kezünket, de sokszor úgy érzékeli, hogy csak az egyiket raktuk fel.

Rendben, de mi van akkor, ha rendes kontrollerrel tolom, például PS3-on? Nos, tény, hogy ott nem kell megküzdeni az előbb említett dolgokkal, meg a hároméves laggal sem, viszont – ha lehet – még unalmasabb az egész: a játék felépítése miatt gyakorlatilag elég a négyzetet nyomkodni (gyors támadás), és pandánk mindenkivel végez. Ezen kívül az irányítás nagyon hasonló: van még kemény támadásunk, van kitérésünk, s fel tudjuk küldeni ellenfeleinket a levegőbe.

Maga a játékmenet tehát eléggé egyszerűcske és gyengus, s a döcögősségén nem segít sokat az sem, hogy folyamatosan



elnyomhatatlan átvezetők szakítják meg a küzdelmeket, amik a közepesen sem érdekes történetet próbálják előre taszigálni. Egyedül a három minijáték visz némi színt az idegesítő bunyótengerbe: a kocsikázós, a tárgydobálós és a főzős kis kihívások egészen mókásak tudnak lenni.

Ahol viszont egyértelműen kiváló az anyag, az a prezentáció: a grafika nagyon hangulatos és szép, néhány egészen látványos elemmel – például Pó bundájának megjelenítésével –, s a hangok és a zenék is maximálisan a helyükön vannak, valószínűleg a filmes kapcsolatnak köszönhetően. A Kung Fu Panda 2-t tehát a gyerekek ideig-óráig élvezni fogják, mindenki más kerülje el; nem hiszem, hogy a júniusi játékmegjelenések forgatagában nehéz lesz egy sokkal érdekesebb címet találni.

KUNG FU PANDA 2

4

Kiadó: *THQ*
Fejlesztő: *THQ*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

InGen

CHILD OF EDEN

| **X360** | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

child of eden

éden (főnév)
1. Kéj, gyönyör.
2. Paradicsomkert, ahol a biblia szerint az első emberpár bűnbeesése előtt lakott.

Amikor a tavalyi E3 Ubisoft konferenciáján Tetsuya Mizuguchi fehér kesztyűben, őrült karmesterként prezentálta a döbbent közönségnek legújabb művét, a fél játékvilág a fejét vakargatta, mert bár a hatalmas kivetítőn kavargó audiovizuális kavalkád mágnesként vonzotta a figyelmet, a prezentáció mégis több kérdést vetett fel a játékkal kapcsolatban, mint amennyit megválaszolt. Hogy pontosan mi is zajlott le azon a bizonyos bemutatón, csak egy évvel később, az európai premier estéjén derült ki számomra, amikor egy meglehetősen húzós munkanapot követően izomlázzal a kezemben és a fülledt hőség miatt tetőtől talpig izzadtan produkáltam magam is a zsánermixelés mestere által levágott hadonászás némileg kevésbé szofisztikált verzióját, és hiába a fáradtság, tudtam, hogy a megnyerésig nem állhatok le. Meg kell mentenem Édent. Meg kell mentenem Lumit...

2019 Űrodüsszeia

A Child of Eden elemzésekor képtelenség nem megemlíteni a cucc spirituális elődjeként funkcionáló Rezt, ehhez mérten szépen neki is álltam és írtam a játékról egy rövid, de precíz ismertetőt... amit aztán egy mozdulattal kitöröltem, a nevezett darab ugyanis tökéletesen ellenállónak bizonyul a hagyományos módszerekkel történő vizsgálattal szemben. A Dreamcaston megszülető, majd a PlayStation 2, illetve az X360-ra érkező HD remake révén masszív kultstátuszt szerző műalkotás egy megalkuvást nem tűrő zseni víziója a technológia, a zene és a látvány összeolvadásáról a cybertérben. Persze mindez első blikkre egy nullsztoris, primitív grafikával tálalt rail-shooternek tűnhet és szigorúan a játékmechanikát vizsgálva lehet valóban nem is több annál, de aki hajlandó maga mögött hagyni a prekoncepcióit, azt élete utazása várhatja ebben a technótól lüktető kalandban. Akinél eddig kimaradt ez a parázs „indie vs. mainstream" viták szítására tökéletesen alkalmas modern klasszikus, elégedetten nyugtázhatja, hogy a Child of Eden DNS spirálja egy az egyben magában hordozza a Rez minden elemét és maga a körítés is lazán kötődik az elődhöz: 2019-ben világra jön az első űrben született gyermek, Lumi, aki naphosszat a Földről ábrándozik és távolról figyeli a lenti eseményeket.



Halála után a testét és minden gondolatát/érzését lekódolják, majd a 23. században tudósok egy csoportja megpróbálja az Eden nevű, mindent behálózó információs hálózattal, és a megmaradt emlékek segítségével újraalkotni a roppant dekoratív hölgyeményt, de a folyamat közben vírus kerül a rendszerbe, mely megtisztításához a játékosnak kell majd segítő kezet nyújtania.

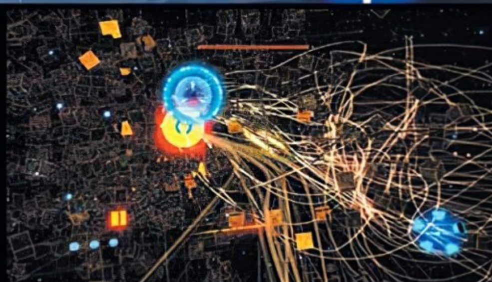


Hagyomány és innováció

Az iménti mondat szó szerint értendő, ugyanis a játék legnagyobb újdonsága a Kinectre írt irányításban rejlik, melyből rögtön kétféle is rendelkezésünkre áll. Alapbeállításnál a jobb kéz mozgatásával lehet befogni az ellenfelek közül maximum nyolcat, majd a tenyér határozott előre lendítésével likvidálhatjuk a célpontokat, míg a záporozó lövedékeket, illetve a speciális, lila színben pompázó lényeket a bal tenyerünkből kicsapódó lézersugarakkal semmisíthetjük meg (a képernyőt letaroló eufória bomba aktiválása a kezek egyszerre történő magasba emelésével lehetséges). Az alternatív metódus a fegyverek közti váltáshoz egy rövid tapsolást rendel, de a forróbb szituációkban ez a módszer roppant kényelmetlennek bizonyul, így mindenkinek az első verziót ajánlanám. Természetesen van lehetőség a kontrolleres vezérlésre is, így ha anno huzamosabb időt töltöttél a Rezzel, rögtön otthon fogod érezni magad, mivel az ott megismert alapokhoz jóformán csak a két lövés váltogatásával belépő stratégiai lehetőségek hoznak lényegi újdonságot. Hogy kinek melyik irányítási metódus fekszik majd jobban, az részben ízlés kérdése, az amúgy meglepően pontosnak bizonyuló Kinecttel vezérelve a megnövekedett méretű célkereszt, illetve a befogás rásegítés miatt könnyebb koncentrálni az utazásra, és hiába vagyunk tudatában annak, hogy éppen egy fix pályán mozgó hullámvasúton ülünk, a csorbítatlan szabadságérzet mellett a játék legjobb pillanataiban úgy érezhetjük, hogy nem csak részesei, hanem aktív alakítói vagyunk az eseményeknek. A teljesen más jellegű élményt kínáló kontrolleres vezérlés a segítségek kikapcsolásával megadja a mozgásérzékelésből hiányzó precízséget és egy újabb réteggel bővíti a hatást: belép a képbe a rezgés, mint közvetlen visszacsa-

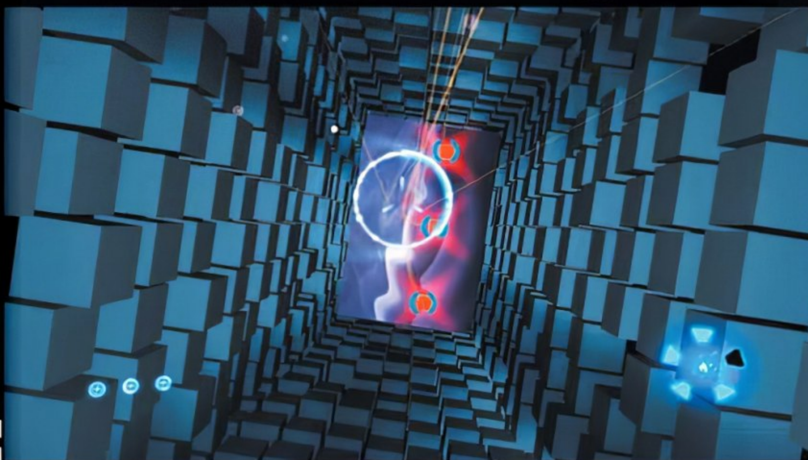


tolási metódus. Mizuguchi több helyütt is kihangsúlyozta, hogy számára ez roppant fontos funkció, hiszen a történések ritmusára vibráló joypad tovább mélyíti a játék elemei között lévő szinesztéziát.

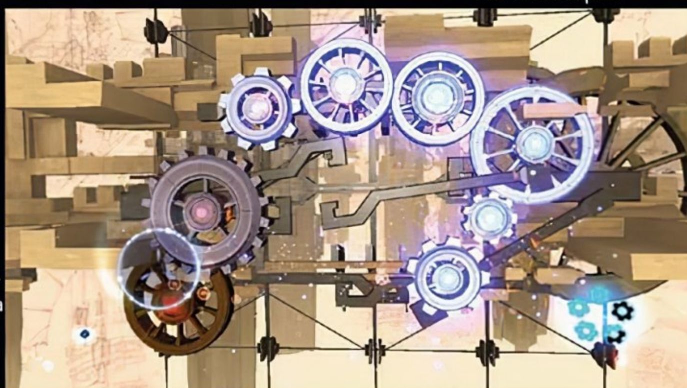


Az édenkert íze

A szinesztézia egyébként úgy tűnik a fejlesztés kulcskifejezése lehetett, ezt támasztják alá az interjúk, az egyik launch trailer címe, valamint többek között a Rez vendégművészekkel teli soundtrackjét is emiatt váltotta fel a kizárólag Genki Rockets (Mizuguchi saját bandája) számokból álló hangaláfestés. Most a régi rajongók lehet húzni fogják a szájukat, de azzal, hogy a pályák alatt szóló dalokat külön sávonként is rögzítették, még szorosabbra tudták fonni a látvány és a zene közötti kapcsolatot, így növelve maximumra a befogadóra gyakorolt hatást. A muzsikák egyébként kifejezetten (olykor már-már a giccshatárt feszegető módon) populárisra vannak hangolva, ehhez mérten főként a trance hangzás dominál és a vokálokkal sem bántak szűkmarkúan a Q Entertainmentnél, ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a CoE-vel a keménymag mellett a szélesebb közönséget is szerették volna megszólítani. Ennek ellenére kétlem, hogy túl sok olyan ember akadna, aki egy kiadós Kinectes minijáték-party után pont Éden megmentésébe vetné bele magát (sajnos ezt látszanak alátámasztani az eddigi eladási mutatók is...), pedig a grafika ezúttal stilizáció helyett a HD technika minden előnyét kihasználó látványorgiában csúcsosodik ki.



Az itt archívumoknak nevezett pályák a buja erdők, tavak és tengerek mellett elvisznek a fogaskerekekkel zsúfolt jövőbe, a cybertérbe, és a határ szó szerint a csillagos ég, hiszen az űrutazás az egyik központi motívuma a játéknak. A meglátogatott helyszínek tematikusan kötődnek az emberiséggel kapcsolatos egy-egy fontosabb fogalomhoz, így fejest ugorhatunk a Mátrix, Evolúció, Szépség, Szenvedély, illetve Utazás világába, és ezzel fel is soroltam az összes bejárható területet. Az uszkve másfél órányi mentőakció abszolválása után kihívást csupán az extra nehézségi szint, a különleges Challenge mód és a gyűjtögethető cuccok összeszedése nyújt.



Mielőtt azonban még megfordulna bárki fejében, hogy nem szívesen adna ki teljes árat két Szomszédok epizódnyi tartalomért, fontosnak tartom leszögezni, hogy a CoE még a hozzám hasonló anti highscore-hajhász emberpéldányokban is ravasz módon fel tudja korbácsolni a korábbi eredmények egyre tökéletesebbé tételére irányuló vágyat. Teszi mindezt a frusztráció legkisebb jele nélkül, az adott szakasz újrakezdését soha nem büntetésként éli meg a játékos, hanem egy újabb lehetőségként, hogy elmerülhessen ebben az élettől (diszkóritmusban) lüktető fantasztikus világban. A Rez rideg, bitekből és bájtokból összeálló pályái után igazi felüdülés olyan érzelemdús és lúdbőröztetően felemelő pillanatokkal szembesülni, mint a ballasztól megtisztított óriásbálna főnixmadárrá való átlényegülése vagy az emlékek fájának virágba borítása. Sajnos azonban hiába ez a nyolcezer karakteren keresztül kígyózó betűhalmaz, valószínűleg csak akkor lesz mindenki számára világos miképpen kaphat egy olyan játék ilyen magas pontszámot, melynek mindössze 5+1 pályája van és az online lehetőségei kimerülnek a leaderboard vezetésében, ha személyesen próbálja azt ki (lehetőleg Kinecttel együtt). A Child of Eden fura állatfaj, nem interaktív film és a legkevésbé sem törekszik realizmusra vagy a vásárló lehetőségekkel való elkábítására, csupán csak ízig vérig videojáték... de annak az egyik legjobb, műértőknek egy tízest is simán megér.



CHILD OF EDEN

9

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Q Entertainment***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

eszgé

ALICE MADNESS RETURNS

Horror Alice Drogosországban

Nagyjából 2000 környékén, a Dreamcast idejében történt, hogy kapcsolgattam a tévét, és a szemem megakadt az egyik csatornán, amely délutántól folyamatosan videojátékok bemutatóit, tesztjeit, részleteit mutatta, főként a Dreamcast, PS2, PC platformokról. Ezen az adón fedeztem fel az American McGee's Alice nevezetű játékot, amely kifordult, véres és beteges formában dolgozta fel Lewis Carroll klasszikusát, az Alice Csodaországban-t, ám hiába is reménykedtem – egyből szerelembe esve a megszokottól eltérő, szürreális játékkal –, sajnos a köténykés és konyhakéses kislány Csodaországba és PC-re igen, ám a SEGA utolsó asztali gépére már nem látogatott el. Szomorú történet, tudom, azonban mielőtt mindenki könnyekben törne ki, nekem jutott a szerencse, hogy bejelentsem: Alice egy folytatás formájában (eredetileg úgy volt, egyszerűen újradolgozzák, grafikailag korszerűsítik az eredetit) visszatért, méghozzá minden kurrens generációs platformra, ráadásul magával hozta ifjabbik énjét is, mely' anno nem került konzolos bemutatásra.
No, most már lehet hullatni a könnyeket, de örömkönnyek legyenek ám…

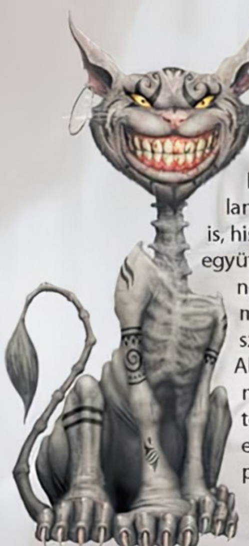
Az alapok, azoknak, akiket annakidején nem csak a játék került el, de annak híre is: az Alice egy külső nézetes platform-/akciójáték, amelyben ugrálós, harcolós, valamint logikai részek váltják egymást, miközben érzelmileg és szellemileg kicsit instabil hősnőnk képzeletföldjén kalandozik – ami valahol érthető is, hiszen szülei a családi házzal együtt égtek meg, és hát valaki nem bírja a stresszt, főleg ha mellette még le is akarják szedálni.
Alice így elmerül saját lelkének bugyraiban újra és újra, teszi ezt most, a folytatás esetében is, amely egyébként párhuzamosan fut a valós életben történtekkel is, amelyek egy pszichológushoz, örömlányokhoz köthetők, és a legsötétebb sikátorokhoz, amelyekhez képest akkor már tényleg inkább a porcelánbaba fejű lányek, meg a kártyakatonák jöjjenek. Ráadásul agybéli turnéja közben Alice komoly fegyvereket is összeszed, mint például a halálos borsszóró és teáskanna, vagy a faló, és persze a kislányok hűséges társa, a konyhakés.
Lassan olybá tűnhet, hogy én drogoztam be, pedig nem, csak még nem sikerült a játék okozta eufórikus hatás alól kikecmeregnem, illetve még nem emésztettem meg azt, hogy kerülhet egyetlen videojátékba egy beszélő, tetovált és fülbevalós macska , egy tehénfejű teknős, néhány járkáló és gyilkoló játékbaba, meg egy hamisan éneklő, lebegő üveg.



A Madness Returns hű marad az eredeti regény, illetve a videojátékos adaptáció szellemiségéhez, avagy nagyon elvont, nagyon érdekes, legfőképpen pedig nagyon beteg, és ez már akkor nyilvánvalóvá válik, amikor a valódi világ utcáiról pár perc után Csodaország első helyszínére kerülünk, amely elsőre és sokadjára is egyaránt elkápráztat. Zöldellő természet, hatalmas gombák, virágok, plusz nagy szobrok, amelyek könnyeket csorgatnak, miközben Alice a kék kis ruhácskájában, konyhakéssel az egyik, borsszóróval a másik kezében útjára indul, és mi is nekiveselkedhetünk a program két központi elemének, ami az ugrálás, no meg a harc. Alapmozgásaink mellett különlegesség Alice hisztéria-támadása, amelynek alkalmazásával természetesen a leány nem popsiz le a földre, hogy azután Gucci-táskáért és D&G-ruházatért bömböljön, hanem a szemeiből patakzó vérfolyammal igazi gyilkológéppé változik, míg a kép fekete-fehérbe fordul – hatásos extra, amit érdemes alkalmazni (kivételek az acsi- és trófeavadászok, akik a végigjátszás alatt maximum egyszer lőjék el ezt a lehetőséget).



A tárgyakat, ellenfeleket szétütve az életerőt jelentő szirmok mellett fogakat, emlékfoszlányokat is gyűjthetünk, és míg utóbbiak a sztori összerakásához izgalmasak, addig előbbivel a fegyvereinket fejleszthetjük négy szinten át, amire szükségünk is lesz, hiszen egyre komolyabb ellenállással kell majd szembenéznünk, amennyiben a végére akarunk jutni, mi is történt a családi házban, és a tragédia után.
Majdnem elfelejtettem még egy fontos mozgást, mégpedig azt, amikor Alice összemegy. Ekkor ugyanis a lány nem csak a kulcslyukakon, és a kisebb hasadékokon fér be (ezzel titkos helyeket találva), de láthatatlan utakat is megtalálhat közben, amik sokszor igencsak fontosak a továbbjutáshoz.



A program maga elég izgalmas és változatos, legalábbis az elején még mindenképpen, mikor jönnek a mechanikus várak, óraházak, meg a porcelánbaba fejű szörnyeteg, repülő csavarok, miközben Alice ruhát vált, hogy igazi gót sunaként lobogtassa a haját. Ezután pedig víz alatti világokat fedezünk fel, lehetségessé tesszük egy nagy koncert megtartását, ellátogatunk a jeges és havas világokba, Ázsiába, mialatt mélytengeri halak, láthatatlan kalózok, rozmáron lovagoló piperkőcök kísérnek





utunkon, és korábbi ismerősök is visszatérnek, hogy segítsenek, vagy éppen eltántorítsanak célunk felé haladva – talán nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy a Kalapos, vagy a Fakutya szériatartozék egy Alice-sztori mellé.
Az pedig, hogy a játék a vége felé már kimondottan horrorba megy át (babaház, plusz végjáték), külön megmelengette a szívem, és tényleg ez illik az Alice felnőttesebb, elborultabb változatához, nem is véletlen, hogy a második rész már 18-as korkarikás, nem pedig 15-ös.

Idáig tehát nincs is gond, az Unreal-motor kellemesen duruzsol hősnőnk virgácsai alatt (valahol azt olvastam, hogy az engine egyszerűen nem képes normális haj-megjelenítésre, ezért vannak az U-játékokban kopasz és rövid hajú szereplők – nos, tessék megnézni Alice lobogó hajkoronáját, ami alapjaiban cáfolja meg ezt a tézist), legalábbis a korai pályákon. Remélhetőleg a tesztverzió a hibás, de később nagyon komoly beszaggatások, lelassulások tanúja voltam, amelyek sem a harcoknál, sem pedig a maximális kicentizésre kialakított ugrásoknál nem jönnek jól. Ha pedig ugrások, akkor nem mehetünk el a tény mellett, hogy Alice bizony pár generációt visszautazott az időben, így sem kapaszkodás, sem korrigálás nem létezik, avagy amerre belövöd az irányt, nagyjából arra is ugrasz, ha pedig benézted a távolságot, akkor is leesel, ha csak a sarkad nem érte el az adott platformot – ezt egy egyszerű kapaszkodással meg lehetett volna oldani, így viszont olyan, mintha maga Mario tért volna vissza SNES-es kalandjaiból. Persze, kihívás terén teljesít ez a tényező is, de szerintem sokszor roppant zavaró is tud lenni, és ezen a nem mindig toppon lévő kameramozgás sem segít. Szintén vegyes érzelmeket kelthet a játékidő, amely meglepően hosszú, hiszen az öt plusz egy ráadás fejezet darabonként nagyjából három órát simán felemészt, így a teljes végigjátszás közel 15 -17 órára is rúghat – ezzel nem is lenne baj, azzal viszont már inkább, hogy mindezt ismétléssel, buta időhúzással érték el a fejlesztők. Többször is azon kaptam magamat, hogy unatkozom, mert hát hiába a látványos, és szürrealista világ, hiába jó, ha egyszer folyamatosan ismétlődik a metodika, és sem az ugrabugra, sem pedig az egyre nagyobb számú, és egyre bőszebb csapatok leverése nem okoz akkora katarzist, hogy mindezt semlegesítse bennem. Pedig ötletesek a kis logikai feladványok, meg a minijátékok (kvíz, klasszikus 2D-s shooter és platform stb.), de még a színesítő részek is folyamatosan fel-felbukkannak, unalomig ismételve a csúszdázás, lövöldözés, keresgélés, tologatás akcióját.
És tulajdonképpen ez az Alice legnagyobb, és legvégzetesebb hibája. Hogy közel tíz-tizenkét órába mindez bekerülhetett volna, kevesebb ismétléssel, izgalmasabb és pergősebb játékmenettel.
Mert az ötletek nagyon jók (imádtam Godzilla módjára zúzni az erre megfelelő pályarészeken), a világa fenomenális, sokszor tényleg csak álltam egy helyben, és gyönyörködtem a tájban. Alice telitalálat, hiszen hogy lehetne nem szeretni egy konyhakéssel gyilkoló, koponyás masnis (a ruha hátulján) lányt – olyat is olvastam, hogy valaki egyből beleszeretett (amennyiben valaki egy beöltöztetett Alice-hasonmást vesz el feleségül, azt rögtön leközöljük a hírek szekciójában). Ráadásként pedig kapunk egy kicsit HD-sabb kinézetre húzott előzményt is (ezt önmagában is megveheted a Live-on, és a Store-ban, ha a folytatás nem izgatja a fantáziád).





Lezárásként azt tudom mondani, hogy nagyon jópofa lett Alice visszatérése, és hibái ellenére izgalmas darabja ez a kicsit egyforma alapokon nyugvó ötletekből épített videojátékos iparnak. Kettő az egy áráért, amely még többször is végigjátszható (gyűjtögetnivalók, plusz újrajátszásnál minden korábban megszerzett, tunningolt cuccod megmarad). Amennyiben érdekel ez az elvont világ, nyugodtan ajánlható minden platformon.



ALICE: MADNESS RETURNS

7

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Spicy Horse***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

TESZT

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



1998-ról szerintem sok játékosnak jutnak eszébe hasonló dolgok, kiváltképp, ha a Nintendo 64 konzolok szerencsés tulajdonosairól beszélünk. Az egy évvel korábban debütált masina olyan címekről híresült el, mint mondjuk a Resident Evil 2, a Duke Nukem 64, a Mortal Kombat 4, vagy a Quake 2. Ugyan a Sony szürkemarhája ekkoriban már évek óta a piacon volt, szerénységemnek csupán az ezredforduló hajnalán volt szerencséje belevetni magát a Tetrisnél valamivel komolyabb game-ek tengerébe. Nem olyan nagy csoda, viszont komoly veszteség, hogy elsősorban az anyag platformspecifikusságából kifolyóan eleddig csak egy futó kapcsolat erejére korlátozódott a Zelda sorozathoz fűződő viszonyom. A Nintendo 64-en 13 évvel ezelőtt napvilágot látott The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D-be való, tökéletes belefeledkezésem során mindvégig az járt az eszemben, hogy mit mulasztottam idáig…! Megláttam és megszerettem, pont. Pedig az Ocarina of Time a sorozat ötödik része, melynek jelen esetben a két GameCube, valamint a Wii Virtual Console hálózatán debütált verziókra következő, legfrissebb, a 3DS legjobb tulajdonságait prezentálni kívánó kiadásáról próbálok értekezni.



Ám még mielőtt beleugranék a közepébe, álljon itt pár odavetett vonás azoknak, akiktől szintén idegen ez a méltán legendás etűd. Az egyszerű és közvetlen sztori fókuszában továbbra is az akció-kaland széria emblematikus főhőse, a zöld ruhás legény, Link áll, aki Hyrule földjén igyekszik megakadályozni a főgonosz Ganondorfot egy kívánságokat teljesítő, értékes ereklye, a Triforce megszerzésében. A játékmenetet egyrészt az időutazás, másrészt a Link okarináján eljátszott, megkapó szépségű és igen atmoszférikus dallamok teszik valódi irányadóvá. A belbecs legnagyobb része változatlan maradt, a külcsín viszont komoly polírozáson esett át. Akinek már volt alkalma testközelbe kerülni a nagy N forradalmi handheldjével, nagy valószínűséggel a kütyü egészen elképesztő grafikus teljesítményét sorolja a gép három legnagyobb erősségét taglaló lista csúcsára. Én legalábbis bizonyosan. Az Ocarina of Time 3D alkotói is céltudatosan ráusztak a látványvilágra, mely erőfeszítéseknek meg is lett az eredménye. Először is az előre renderelt háttereket a fiúk 3D-ben újraalkották. A képfrissítés mostantól egyenletesen tartja a másodpercenkénti 30-as értéket, én a játékkal töltött, közel 15 óra alatt egyetlen lassulást vagy apró riccenést nem tapasztaltam! A textúrák, valamint a game teljes látványvilága egyaránt megszépült. A karakterek aprólékosráncfelvarráson estek át, a színek világosabbak és élénkebbek lettek. Mi több, az egyes épületek külső megjelenését is felturbózták; így kerültek például a bennük árult portéka vagy általuk nyújtott szolgáltatás jelzéseként különféle ábrák a Hyrule Castle főterét szegélyező boltok falaira. A háromdimenziós megjelenítés hibátlan; bár inkább az átvezető jelenetekben kápráztatja el látószervünket, alapvetően igen nagy élményt nyújt minden korosztálynak.



A Nintendo kézimasinája másik nagy erőssége kezdettől fogva az érintőképernyő. Az Ocarina of Time 3D kiválóan használja is az okos találmányban rejlő, interaktív lehetőségek gazdag tárházát. Itt találjuk a teljes HUD-ot. Egyetlen bökéssel navigálhatunk Link felszerelése, a birtokában levő tárgyak, valamint a különböző nézetekben megjeleníthető térképek között. A tárgytípusokat könnyűszerrel pakolgathatjuk az X, Y gombok, valamint a szoftver saját I és II cellái között, melyek segítségével hasonlóan egyszerűen megy azok aktuális használata, esetleg váltogatása. Mivel a game irányítása az analóg stickkel, valamint a jobb oldali gombokkal történik, kényelmes, hogy az érintőképernyő bökdösése remekül működik a stylus helyett ujjbegyünk/műkörmünk igénybevételével. Példaértékű megvalósítás!

Nem is a Nintendóról beszélnénk, ha elmennénk szó nélkül a mozgásérzékelős kontroll mellett. Ez egy kikapcsolható opció, melynek során a csúzlival vagy a nyíllal való célzás közben van lehetőségünk a handheld autentikus mozgatásával eltalálni ellenfelünket. De ugyanez a metódus érvényes akkor is, amikor első személyű nézetbe váltva vesszük szemügyre környezetünket (erre egyébként elég gyakran van szükség.) Mindez jól hangzik, de van egy bökkenő, mégpedig az ugyanezen okokból sokat kárhoztatott 3D-s megjelenítés: oldalra elmozgatva a kép egész egyszerűen elmosódik. Én a csúszka maximális letolásával sem láttam sokkal nagyobb perspektívát ebben a mókában, úgyhogy mindvégig megmaradtam a jobban















bevált manuális célzás mellett.
A külső tulajdonságok tekintetében egyetlen dolog maradt változatlan, ez pedig a zene. Minden rajongó könyvelje el magában, hogy jól vagy rosszul érinti-e eme tény, nekem, mint pelenkás kezdőnek a klasszikus futamok is nagyon tetszettek.

A korábbiakban említettem, hogy ugyan a játékmenet jórészt változatlan maradt, a fejlesztőknek sikerült néhány fincsi különlegességet is belecsempészni a régi receptbe. Az első ilyen adalék a Master Quest, mely anno csak az egyik GameCube-os Ocarina





of Time-ban állt a playerek rendelkezésére. Master Quest alatt az eredeti játék nehezebb változatát kell érteni, mely a cucc teljes világára értendő. Ez a módusz ugyan csak az alap végigvitele után nyílik meg, ami bizonyára hátrányosan érinti a game minden fáját, bokrát ismerő veteránokat, viszont jelentősen megnöveli a szoftver amúgy sem piskóta szavatosságát.

A második fontos extra a Boss Rush. Ez a mód lehetőséget nyújt arra, hogy a korábbiakban levert főellenfelekkel ismét megmérkőzzünk. Ha minden rosszfiút legyőztünk, az alap és a Master Quest játékmódban is feltölthetjük erőtartalékainkat vagy tárgykészleteinket a főnökcsaták végén felbukkanó kincses ládákból.
A harmadik, ízlésesen adagolt összetevő inkább a cucc által becélzott új vásárlók kedvéért került be a masszába. Úgy hívják, hogy Super Guide. Az elakadó, sokszor türelmetlen kezdőknek kíván segíteni azzal, hogy kérésükre különböző kisfilmekben elmesélt víziókat mutat az előttük álló terület rejtvényeinek megoldása érdekében. Külön piros pont jár a fejlesztőnek azért, hogy nem





mindent magyaráznak el, hanem a legfontosabb cselekedetek tálalásával próbálnak a helyes útra terelni minket. (Én egyszer egy végigjátszásba is belekukkantottam, de arra a megoldásra szerintem csak három napos darvadozás után jöttem volna rá, és egy tesztelőtől kevés dolog áll távolabb még a „saját" játékai tekintetében is.)



Essék azért pár szó a néhány apró, ám létező negatívumról is. Esetemben először is ide tartoznak az adott helyszínre visszatérve állandóan újratermelődő ellenfelek, valamint tereptárgyak (pl. széttörhető kövek, levágható bokrok.) Persze van ebben is ráció, ha az anyag szabadon bejárható, már-már a sandbox előfutárának is nevezhető természetét nézzük, az eliminált dolgokból pedig mindig előkerül valamilyen hasznos életerő tárgy, lőszer. A kalandok során hősünk társául szegődő Navi aktuális kommentjeit hála Istennek csak akkor hallgathatjuk meg, amikor látjuk értelmét, hiszen legtöbbször ugyanazokat a frázisokat csépeli. Aki viszont valóban idegesítő, az a Bagoly, bár leginkább csak akkor, amikor akaratunk ellenére felkap és elrepül velünk a térkép egy jó távoli pontjára; nem is értem, itt miért nem raktak be a készítők egy egyszerű választási opciót. Vagyis tényleg apró dolgokról van szó, melyek csak nagyon kis mértékben rontják a játék egységesen kiváló minősítését.

A The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D értelemszerűen elsősorban a Zelda-rajongóknak készült. Íme egy újabb jó ok a Nintendo 3DS beszerzésére! Biztos vagyok benne, hogy a sorozat ötödik epizódjának tekintetében most kaptuk kézhez a legjobban sikerült kiadást. A hozzám hasonló ámátőröknek szintén ajánlott a játék. Ha a fentiekben jellemzett, a közel maximális pontszámmal kiegészített értékelés nem adna elég kedvet hozzá, lebegjen szemetek előtt a minden gamer számára kötelező klasszikus megismerésének szent célja. Nagy élmény lesz!

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

9

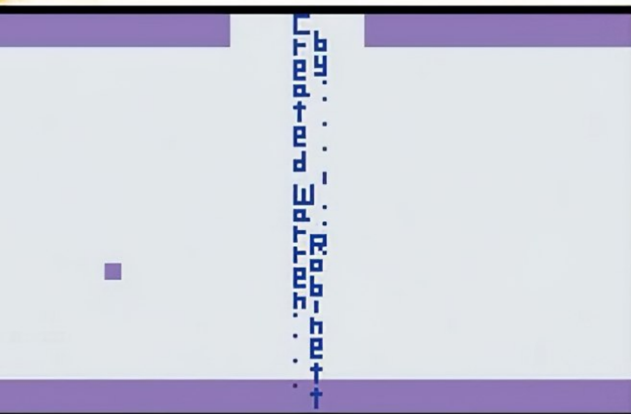
Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Grezzo/Nintendo***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Petúnia

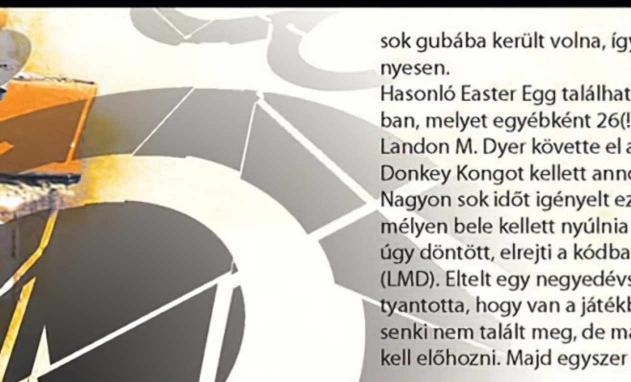
A húsvéti nyuszi videojáték-készítők nyomában

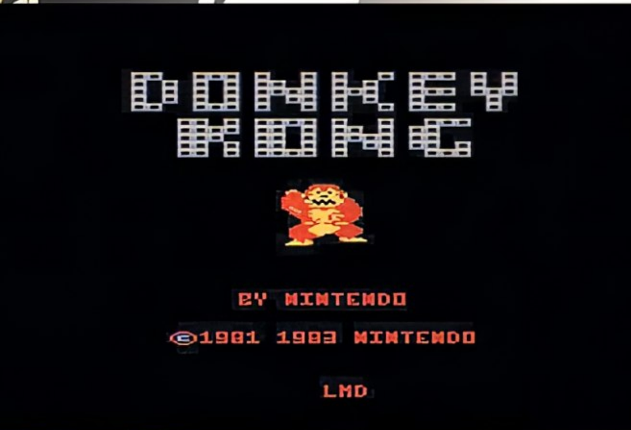
Nem olyan rég egyik haverommal, aki mellesleg videojáték-grafikusként keresi a kenyerét, néhány korsó folyékony kenyér elfogyasztás után hozzáfogtunk sztorizgatni. Mármint inkább ő. Elkezdte ecsetelni, hogy néha a melójában azért akadnak vicces pillanatok, leginkább akkor, mikor valami rejtett poént raknak bele a grafikába (mely olykor ki sem derül a megrendelőnek): azaz Easter Egg-eket gyártanak. Gondolom sokak számára nem ismeretlen ez fogalom a videojátékok kapcsán. Ám legyen; a biztonság kedvéért azok számára, akik nem ismernék itt egy rövid meghatározás a Wikipédiából: „A húsvétitojás-gyűjtés hagyományának alapján a húsvéti tojások, vagy angol nevükön Easter Egg-ek rejtett üzenetek vagy funkciók, melyeket filmekben, DVD-ken, könyvekben, zenei CD-ken, vagy videojátékokban találhatunk meg." Többnyire valamilyen poén van hozzájuk csatolva, de ha nem, akkor is okoznak egyfajta „Bakker!" élményt – csak találd meg őket. A cimbora egyik ilyen sztorija az volt, hogy ő bizony olyan menő már, hogy ő adott Vin Dieselnek autogramot, s nem fordítva. Ez a szituáció úgy történt egyébként, hogy az egyik Vin Diesel-es játék tervezésekor, mikor egy nyomtatott áramkört kellett megrajzolnia (melyet a főhős viselt valahol), a keszekusza áramkörök közé elrejtette a saját nevét…

Az első Easter Egg 1980-ban jelent meg egy klasszikus Atari játékban, az Adventure-ben. Warren Robinett programozó nevéhez fűződik egyébként, aki megelégelte, hogy a programjában nem tüntetik fel a nevét, mint fejlesztő (bár megjegyzem, abban az időben még nem volt szokás Credits listát írni), így az egyik pályába írta bele a nevét. A játékban egy kis pöttyel/pixellel kell ide-oda szaladgálni, tárgyakat használni, szobáról szobára járkálni, s bizonyos cselekedetek után eljuthattál abba a szobába, ahol a készítő neve szerepel. A poén, hogy mire ezt az Atari észrevette, már nagyon sok példányban lett legyártva a program, és azt újranyomatni rohadt sok gubába került volna, így benne is hagyták végérvényesen.

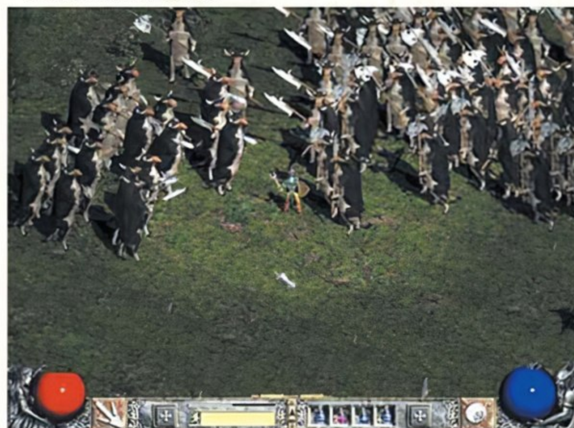


Hasonló Easter Egg található az ataris Donkey Kongban, melyet egyébként 26(!) évig nem fedezett fel senki. Landon M. Dyer követte el a turpisságot, mikor az egész Donkey Kongot kellett anno átkonvertálnia Atari 400-ra. Nagyon sok időt igényelt ez a munka, mivel annyira mélyen bele kellett nyúlnia a programba, aztán egyszer úgy döntött, elrejti a kódban a saját nevének kezdőbetűit (LMD). Eltelt egy negyedévszázad, majd Landon elkotyantotta, hogy van a játékban egy Easter Egg, amit még senki nem talált meg, de már ő sem emlékszik, hogyan is kell előhozni. Majd egyszer csak valaki kikereste a 25,000 soros kódból a lényeges részt, s így lettek meg a szükséges lépések (el kell érni 33,000 és 33,900 közötti pontot, ami high score is legyen; majd meg kell halni, de úgy, hogy azt magasról való leesés okozza; a játék nehézségét 4-re kellett állítani, úgy, hogy az Option gombot meg kellett nyomni háromszor). Aztán picit várni kellett… s voilá, új címképernyő jelent meg, ami tartalmazza a monogramot. Kérdés már csak az, ki az a hülye, aki ezt be is hozza?





Én imádom azokat a meglepetéseket, melyek a videojáték fejlesztők humorérzékéről tanúskodnak. Oké tudom, hogy nem konzolos játék, de a Diablo II-ben lévő Secret Cow Level (Titkos Tehén Pálya) nálam anno kiverte a biztosítékot. Bizonyos események és teendők után megnyílik egy portál, mely egy olyan részre vezet, ahol két lábon járó felfegyverzett tehenek támadnak rád, akik közben bőszen (és bután) moo-znak kedvükre. Meglehetősen tápos ellenfelek ezek a bocik, így ezen a pályán nagyon jól lehetett karakterünk szintjét növelni. Viszont ha megölted a Boci Királyt, akkor bezárult a portál, s többet nem térhettél vissza.



Másik kedvenc Easter Egg-em a Castlevania: Symphony of the Night c. játékban található. Vagy inkább nem is „benne", hanem ha betetted a gyári, fekete aljú PS CD-et egy sima hi-fi-be, vagy bármibe, ami le tudott játszani audio CD-t, akkor egy rejtett muzsikát hallgathattál meg (a második számot, az Alucardot). Ugyanilyen jól van elrejtve a Portalban az az egg, melyet úgy találsz meg, ha bemész a ***portal\materials\models\props_facemovie\wet_floor_sign*** mappába a játék setupjában, s ott kikeresed a ***wet_floor_sign.vtf*** fájlt. Ha azt megnyitod, akkor kapsz egy a 300 c. filmre utaló poénképet (figyelmeztető tábla: This is Sparta!). Ám hogy ténylegesen szerepel-e a játékban, azt nem tudom.
Chris Houlihan viszont az egyik leginkább irigylésre méltó Easter Egg-gel rendelkezik. A Nintendo Power magazin írt ki egyszer egy pályázatot, melynek díja az volt, hogy a nyertesről nevezik el a harmadik Zelda (A Link to the Past) egy bizonyos titkos szobáját. Elég nehéz eljutni abba a



szobába (Pegasus csizmával kell végigszaladni Kakariko Village-től egészen Hyrule Castle-ig, s más szobába nem mehetsz be), ám ott sok-sok kincs várt, s egy felirat, mely lefordítva így hangzik: „Chris Houlihan-nak hívnak. Ez a szuper-titkos szobám. De ez maradjon köztünk, OK?" Bocsi Chris, de nem!



A GTA sorozat hemzseg az Easter Egg-ektől. Az egyik legjobb a Vice City-ben található, ahol a készítők szó szerint vették a feladatot, és poénként kicsaptak a játékos elé egy húsvéti tojást, hogy „Nesze semmi fogd meg jól!" A San Andreas-ban pedig ezt sikerült tetézni, egy nagyon magas híd tetejére rejtették el a poént, s ha oda sikerült is valahogy feljutnod, akkor jutalmul egy felirat várt, hogy „Itt nincs Easter Egg, húzzál innen."

Indiana Jones-nak is kijutott a szeretetből és törődésből. A Duke Nukem 3D-ben a harmadik epizód nyolcadik pályáján, ha leugrottál a vízeséshez, ott kis keresés után egy titkos barlangot találhattál, melyben egy karóba húzott



Indy-t pillanthattál meg. A Tomb Raider Anniversary-ben pedig, a negyedik pályán, miután megnyitottad a három portált, ami a trónszobába vezet, ekkor ha visszamész a központi platformra, akkor egy hatalmas gördülő gömb sziklát láthatsz. Pont olyat, amilyen Dr. Jones-t is üldözte. De ha jobban megnézed a golyóbist, akkor egy kalap és egy ostor sziluettjét is észreveheted (bár elég nehezen).



A két örök favorit játékom, az FF7 és az MGS is szolgáltatott némi tojást anno, melyek olyan váratlanul jöttek, de pont ugyanannyira voltak királyak. Az FF7-ben, ha valahogy olyan történt, hogy az egyik karaktered élete pont 7777 HP-re csökkent le (mondjuk egy ütéstől), akkor kaptad meg az „All Lucky 7s!" módot. Ilyenkor a támadásaid mindig 7777-et sebeztek, viszont a csatát onnantól nem te irányítottad. Automatikusan csak ütöttél (ugyanúgy, mint a Berserk-nél) egy négy7est. Ez gyengébb ellenfeleknél nem okozott problémát, de ha például egy nagy boss-nál jött elő, akkor cseszhetted, mert nem tudtál gyógyítani, s egy idő után te húztad a rövidebbet (s ilyenkor már csak a Load segített). A Metal Gear Solidban a vitatatlanul zseniális Psycho Mantis karaktere okoz megannyi meglepetést. Azt már felesleges is említeni, hogy a kontroller átdugása a kettes portba hatalmas húzás volt Kojimáéktól, de hogy Mantis a harc közben „olvas a gondolataidban", arra már nem találok megfelelő jelzőt. A játék lecsekkolta a memóriakártyádat, és ha talált rajta Konami nevével fémjelzett játékmentést, akkor azt Mantis szóvá is tette neked (pl. You like Castlevania, don't you?). Epic!





Még aktualitásként beszúrnám ide, hogy a The Witcher 2-ben is található egy giga Easter Egg, mégpedig kalandozásunk során belefuthatunk az Assassin's Creed főhőse, Altair/Ezio holttestébe is, ahol Geralt csak annyit mond: „Guess they'll never learn!"



Ám most már eléggé elkalandoztam a bevezetésben említett beszélgetéstől. Milyen kincseket osztott még meg velem a haverom? Nos, a Titan Quest-ben, ha megnézi az ember a robotharcosok talpát, akkor egy mókás NIKE feliratot láthat. Vagy például a F.E.A.R. Extraction Point-ban, a boncasztalok alatt található egy lefolyó és egy aprító gép, melyre a haver a CSIRKEDARÁLÓ 3000 feliratot applikálta rá. Dolgozott a Silent Hill: Shattered Memories-en is, melyben ha elmész a Toy Store-ba, akkor a plafonon lévő villanyvasutat tekintsd meg, melyen egy tipikusan magyar kék mozdony látható, marhavagonokkal. És még azt is mesélte, hogy szintén a Silent Hill munkálkodása idején, egyszer épp egy kék pick-upot kellett alkotnia a játékba, de ugye a SH franchise-ban nincsenek valóságos márkanevek. Kérdezte a Project Manager-t, hogy milyen márkanevet adjon a kocsinak. A PM nem értette a kérdést, így csak annyi mondott, hogy „Mi f***?", majd el is ment valahova. Másnapra, mikor jött a PM az idióta haverom büszkén mutatta neki a MEEPHAAS márkájú pick-upot! (Anno ez a feliratú kocsi tényleg elkészült a SH-hez, de hogy benne maradt-e az eredeti verzióban, azt sajnos nem tudja cimborám; ha valaki megtalálná, mindenképp küldjön egy screenshotot róla.)

Szóval, a húsvéti nyuszi elmehet a fenébe, ha videojátékokról van szó…

JediEco

GLADIATOR BEGINS

Bevallom, amikor először meghallottam a Gladiator Begins címét, valami félelmetesen borzalmasra számítottam. Sajnos nem lett az. Miért sajnos? Mert akkor legalább valami megragadt volna az ember fejében a szoftverről. A Gladiator Begins-ben nincs ugyanis az égvilágon semmi. Semmi egyedi, magával ragadó vagy kreatív. Ahogy a filmeknél, a játékoknál is van egy kategória, ami olyan rossz, hogy már jó. Amiért pénzt nem adnál, de egy haverodnál, (véletlenül sem alkohol hatása alatt) nagyon jókat szórakozol rajta. Na, ez nem az a játék. Ez csak simán nem jó.



Azt hiszem, nem sütöm el az évszázad evidenciáját, és mondom el, hogy egy gladiátorral vagy… Vagy most már késő? Na, mindegy, akkor a rend kedvéért: karakterünk elkészítése után, a single player rész nyitójelenetében szembesítenek minket, hogy többé nem vagyunk rabszolgák, mostantól az arénák lesznek otthonaink, és csak az arra érdemes marad életben közülünk. Aki ezután a jelenetsor után elment pelenkát cserélni, és remegett az izgalomtól, annak biztosan tetszeni fog a Gladiator Begins. Amennyiben ezen homo-sapiens lény planétánkon megtalálható, azonnal keressen fel e-mailben, vendégem valamire… Minden egyéb ember homlokát vakarva fogja várni (vagy inkább naivan remélni) az izgalmakat, amik sajnos sose jönnek el. Ami ezután jött, az már tényleg elkeserítő volt. Nem is arról van szó, hogy játékmenetileg olyan csapnivaló lenne a GB, csupán végtelenül semmilyen. Egyszerűen a kreativitás, a hangulat, a változatosság maximálisan hiányzik belőle, és ettől sajnos az egész szoftver élményfaktora körülbelül azon a szinten ragad le, ahol a tutorial van. Bár egy rövid ideig biztosan okozna pár kellemes percet bárgyú mechanikája ellenére is, ám ezt teljesen ellehetetleníti a nehézségi szint. Alighanem egyedül akkor jelenthetett volna kihívást a játék, ha kiszedem a gombokat, és úgy próbálok az aréna bajnoka lenni, ugyanis az AI olyan intelligens, mint egy szobaradiátor.





Tényleg nagyon-nagyon sokat kell várni arra, hogy a némi kihívást felmutató pályákig eljussunk, de nem hiszem, hogy addig bárki hajlandó lenne fuldokolni az unalom tengerében. Ha nem tesztelés céljából kaptam volna, alighanem egymillió darabos puzzle-t készítettem volna az UMD-ből, mintsem, hogy tovább kelljen nyomkodnom a gombokat. Na, de azért nem akarok teljesen egyoldalúan állni a dolgokhoz, az inventory rendszer elég jóra sikeredett, és rengeteg fegyver, páncél, pajzs, sisak, stb… áll rendelkezésünkre, szóval, aki a gladiátorharcok olyan elvakult rajongója, hogy hosszabb időre leköti őt a Gladiator Begins, bőven lesz mit felfedeznie. Ha pedig esetleg talál még valakit, akinek már minden mindegy, és ezt is hajlandó játszani vele, akkor ad-hoc módon egy multiplayer mód is rendelkezésükre áll. Némileg javít az értékelésen, hogy a grafika szerencsére a korrektség határán felül van. Szépnek biztos nem nevezném a sivár környezet miatt, de a karaktermodellek relatíve jól össze lettek rakva. Ellenben hangok terén valami félelmetesen gyér felhozatallal állunk szemben. Bár az effektek nem rosszak, zenével alig találkozunk, amivel mégis, az gyakorlatilag egy ZS kategóriás film zeneszerzőjének műve lehet, mert ennél semmilyenebbet nehéz lett volna komponálni. Arról meg aztán nem is mondanék semmit, hogy egy árva szót nem fogunk hallani az egész játék folyamán…

Nem hiszem, hogy túl sok embernek tudom ajánlani a Gladiator Beginst. Unalmas, fantáziátlan játékmenettel, repetitív egyszemélyes móddal és az egyediség teljes hiányával én inkább arra buzdítanék mindenkit, hogy abból a pénzből, amiből a fenti szoftvert vennék meg, inkább támogassák a „rolmanus a PlayStation Vita-ra gyűjt" alapítványt. Higgyétek el, megéri!

GLADIATOR BEGINS

3

Kiadó: ***Zen United***
Fejlesztő: ***GOSHOW***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: **-** Hang: **-**

rolmanus



Guilty Gear bővített kiadás: extra változat visszavág… megint!



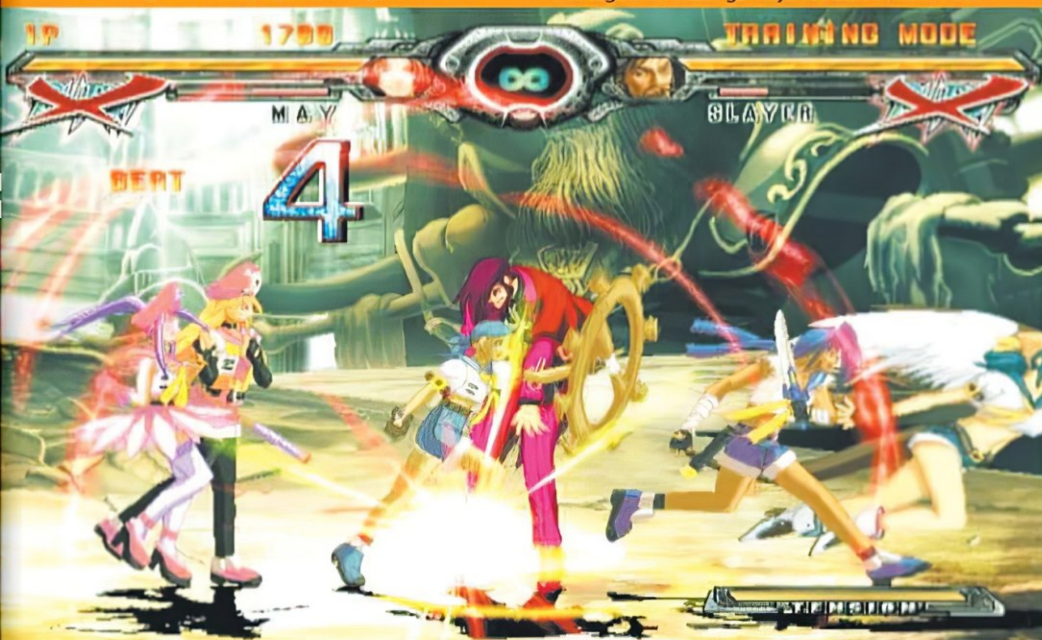
Aaaaah, Guilty Gear! Bármilyen nagy is voltál fénykorodban, és vagy is még mindig többünk szemében, sajnos nem tudtál úgy a köztudatban maradni, mint a többi klasszikus, Street Fighter, Tekken, stb… Ugyanakkor, akik hűek maradtak a sorozathoz, továbbra is tűkön ülve várják a széria minden egyes újabb fejezetét. Noha az XX Accent Core Plus nem teljesen számítható újnak, végre a PSP tulajoknak is részük lehet azokban az örömökben, amelyekben a PS2-eseknek már 4-5 éve részük volt. Igaz, az XX legutóbbi kiegészítése, az Accent Core Európában csak Wii-re jelent meg, bő egy év késéssel, az ő még jobban kiegészített változatára pedig minden konzolon közel három évet kellett várni kontinensünkön.
Na, de igazából lényegtelen, hogy mikorra, ideért, ez a lényeg. Akik nem ismernék a Guilty Gear szériát, vagy az XX epizódokat, azok kedvéért összefoglalom a lényeget:
A GG sorozat klasszikus, oldschool, 2D-s verekedős játékokat foglal magában, amelyeket ha valamihez kéne, akkor leginkább a BlazBlue-hoz tudnám hasonlítani, bár az kicsit kevésbé felhasználóbarát harcrendszerű, kevésbé dinamikus. Ennél nagyobb részletekbe sajnos nincs helyem belemenni, de szerintem körülbelül mindenki tudja, mire számíthat. A Guilty Gear XX Accent Core Plus, ahogy címéből is egyértelműen adódik, az eredeti AC kiegészített változata. Külsőre egy egész pofás kis rajzolt grafikával lett megáldva, ugyanakkor a kép nem lett tökéletesen átültetve 16:9-be, így az egész egy kissé rétestészta szagú. A képarányon kívül nem is változott külsőleg semmi, ahogy a hangok terén sem: még mindig ugyanazok a zenék, ugyanazok az effektek zengnek, amik régen, de ez szerencsére nem sokat kopott az idők folyamán.



A legutóbbi rész gárdájához csatlakozott két új karakter (pontosabban két visszatérő régi), így már közel 30 harcos közül lehet választani, és azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, hogy mindenki megtalálja a kedvére valót. Itt aztán tényleg minden karakternek teljesen egyedi mozdulatai vannak, mindenki teljesen másképp használandó, másként játszható, ami aztán jó sokat dob a szoftver szavatossági idején. Van itt még egy új sztori mód, mely minden karakternek egyedi, és bár ez is jó időre le tud kötni minket, ilyen formában még mindig nem látom ennek túl sok értelmét (Olyannál már annál inkább, mint a Mortal Kombatban. Na, az etalon!). Túl sokra ne is számítson senki: szokásos néma dialógusok, artwork-ök merev szemezésével meghintve. Ha pedig a sztorin már túl vagyunk (nem is történeti szempontból ajánlatos végigvinni, rengeteg megnyitható dolog ezen keresztül válik elérhetővé), még mindig ott a Survival és a Mission mód, valamint tovább emel a színvonalon, hogy team matchekre is lehetőség van. Hármas csapatokat kell összeállítani, és egymás ellen indítani. Na persze azért senki ne várjon Marvel vs. Capcom 3-szintű ki-be taggeléseket: egyszerűen, ha meghal az egyik, jön a következő.



Ne számítson senki a széria legnagyobb – vagy egyáltalán bármi nemű – forradalmára, hisz ahogy a cím is mutatja, az új Guilty Gear csak egy plusz, amibe a megszállott rajongók újabb párszáz órát belenyomhatnak, amíg végre egy újabb irányvonalat, vagy legalább egy újabb lépést tesz meg a sorozat.



GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS	
7	Kiadó: ***PQube*** Fejlesztő: ***Arc System Works*** Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs*** Felbontás: - Hang: -
rolmanus	

Dead or Alive Dimensions

Egy adott tábornál hűen kitartó játékosnak olykor igen csak nehéz a dolga, hiszen hőn szeretett sorozataink néha a kiadók kénye kedve szerint vándorolnak az egyes mamutcégek gépei között, holott a hűségünk alapvetően nyilván nem is a márkanévhez kötődik (pontosabban nem ahhoz „kéne"), hanem az idők kezdetén, gyermekkorunkban – vagy legalábbis „gyermekfejjel" – megismert klasszikus címekhez. Gamer körökben pedig joggal moroghatnak milliószámra, hogy példának okáért mit is keres a Dragon Quest IX DS-en, miért tituálták anno a GameCube-ot a Resident Evil (pazar!!) rezidenciájának, hogy is került a Monster Hunter Tri Wii-re, stb. Igaz ez persze vica versa is, és hát érthető, hogy a kiadók is pénzből élnek, de azon túl, hogy felháborító, valahol értelmetlen is, hogy egy széria teljes gyűjteményéhez akár 3 cég nagykonzoljai – vagy akár handheldjei – között kell lavírozni, olykor még egyazon generáción belül is. A Dead or Alive sorozat pláne igen csak kusza körutat járt be, míg a Dimensions epizóddal végül 3DS-en befutott, egy esetleges hivatalos ötödik résznél pedig érthető okokból értelmetlennek is tűnhetett volna a platform szelekció, ám afféle expanzióként – a DOA 4 nyomdokaiban – nem egy rossz választás. Pláne, hogy a 3DS „multiplatformosabb" irányvonala miatt szerintem sok PS3-as és 360-as gamer is választhatja majd a kis handheldet. A DOA 14 évre visszanyúló konzolos pályafutása még a 32 bites korszakban – először Saturnon, majd PS-en – kezdődött, ám habár dinamikus játékmenete és a csinos hölgyek bája sokak tetszését elnyerte, a rossz nyelvek mindig is szimpla Virtua Fighter klónnak tituálták. Igazi áttörést a második rész hozott 2-3 évvel később a 128 bites korszakban (Dreamcast és PS2), kialakítva egyben a ma ismert DOA sorozat igazi alapjait is mind grafikában, mind pedig játékmenetben, ám a hatalmas fejlődés ellenére részben továbbra is nagy árkád verekedős címek – Tekken, Soul Calibur és Virtua Fighter – árnyékában maradt, hiszen harci rendszerét sokan nem fogadták el igazán innovatívnak. Praktikus lépésnek tűnt ezután a Team Ninja és a Microsoft együttműködése, hogy a harmadik résszel egy új független bivalyerős konzol hardverképességeit demonstrálják, mégpedig a Halo mellett meghatározó premiercímként az Xbox kezdeti kínálatában. A második rész által lefektetett úton továbbjárva erőteljesen csiszoltak a grafikán, pláne a pályák realisztikus kidolgozottságán, a harci rendszert pedig még komplexebbé és egyben dinamikusabbá is alakították, ám sokan le is húzták, miszerint túlságosan is kevés a fejlődés az előző részhez képest. A szintén Xboxra megjelent Ultimate alcímű epizód lényegében a második rész – főleg sztorimódjának – felújítása volt a DOA 3 továbbfejlesztett grafikai motorjával, egy nagyon fontos opciót, az online módot bevezetve. Utóbbi a negyedik résszel teljesedett ki igazán 360-on, melynél a harci rendszert teljes mértékben megreformálták az Ultimate-hez képest, és továbbra is dominál a DOA: Dimensions esetében. Néhány mozdulatot megváltoztattak, néhány régebbit a korábbi részekből visszahoztak, de leginkább bővítették a repertoárt. A normál elkapás, az ellenfél hergelése, és a karakterváltás (Tag Battle-nél) mind egyetlen gombra lettek kitéve. A harcok sebessége a duplájára nőtt, az akció pedig sokkal folyamatosabbá vált az „üresjáratok" megszüntetésével. Sokkal gyakoribb kombókkal és állandóan falhoz vágódó, vagy padlóról visszapattanó ellenfelekkel találkozhattunk. Nem voltunk többé biztonságban a földön, és jóval több lehetőségünk volt felkelni, de szimplán arrébb is gurulhattunk. A gyakori kombókat kizárólag a rendkívül fontossá vált counter elkapásokkal (Free+iránygomb) szakíthattuk meg, majd kezdhettük meg saját kombóinkat. Normál elkapást szinte már alig lehetett kivitelezni, hiszen az erre alkalmas pillanat rendkívül leszűkült az egyjátékos módok „Ninja Gaiden"-re hajazó nehézségi szintjén, ahol a szinte tökéletesen küzdő gép alig 10-20%-nyi hibalehetőséget engedett meg magának. A DOA 4 szinte egy az egybeni átültetésével pedig (a gép tudásának arányában persze) ugyan megtartották, sőt talán még tovább is finomították a rendkívül dinamikus harci rendszert a Dimensions-nél is, mégis roppant casualnek mondanám az egyjátékos mód nyújtotta alapvető kihívást, így a célközönség ez esetben nem is feltétlenül az eredeti rajongótábor. A lényeg, hogy gyakorlatilag nincs olyan támadás, melyet a megfelelő időzítéssel és specifikus ellentámadással ne védhetnénk ki, és adhatnánk vissza kamatostul az ellenfélnek.

A könnyedebb gameplay-ben nincs is semmi meglepő, hiszen a Dimensions-szel a DOA sorozat nem csak először debütált handheld masinán, de egyben most először tette tiszteletét Nintendo földön is, ennek















megfelelően pedig összefoglaló epizódként szinte mindent bele is pakoltak, amivel a szériában az elmúlt 14 évben csak találkozhattunk, beleértve az összes főellenséget is. Legmeglepőbb vadiúj módunk, a Chronik pedig sorra elmeséli mozgóképes videókban az egyes fontosabb szereplők sztoriját a sorozatban, hogy megpróbáljuk megérteni – többek között(!!!) – a DOATEC és a Mugen



Tensin klán között dúló viszály (bonyolult és összetett) hátterét. A „mozgókép" részét persze csak szigorú értelemben vegyük, hiszen habár a sorozatban szereplő összes eddigi CG animációt beleültették a Chronik módba (pl. Ayane és Kasumi gyermekkori történeténél is), a külön a Dimensions-höz fabrikált átvezetők gyatra minőségű, sokszor közel állóképes képregény jellegű „videók", ahol még a főszereplő karakterek szája is csak elvétve mozog, rajongóknak mégis igazi kincs lehet. Dicséretre méltó ugyanakkor a bejátszások közbeni küzdelmeknél a (gyakorlatilag totál nulláról indító pl. „hogyan üssünk") tanító jelleg, mégis a gyakorlatban a hosszú sokperces bejátszások utáni 10-20 másodperces hosszúságú harcoknál ennek nem sok értelmét láttam. Persze alapvetően rengeteg segítséget kapunk, hiszen a Tutorialon túl a küzdelmeknél eleve megjelenik az alsó képernyőn a megkezdett kombinációknál az összes „ebből" kivitelezhető mozdulatsor. Ami külön tetszett, hogy az egyes móduszokban, legyen szó akár a szimpla Arcade-ról, Survival-ről, vagy Tag Battle-ről, rendre újabbnál újabb „küldetések" nyílnak meg egyre nehezedő kihívással, melyek ugyan a legnagyobb jóindulattal sem nevezhetőek hardcore szintűnek nehézségben (pláne a DOA4-el összevetve), de a szintek fokozata később egyrészt állítható, másrészt a DOA-szűz célközönség gyomra pont emiatt fogja bevenni és megszeretni dinamikusan gyors és látványos kombói miatt. Külön örvendetes, ahogy sorra nyílnak meg az újabbnál újabb különleges szerelések, szinte az összes eddigi ismert pálya, és mindegyik hőn szeretett – összesen 25 – karakter, akikkel eddig dolgunk volt a szériában.

Nagyon dicséretes a jól ismert DOA dallamok felcsengése is, kezdve a kellemes emlékeket idéző menüválasztó képernyő háttérzenéjével. Új helyszínekkel egyébként alig 1-2-vel találkoztam, ezek közül is igazán érdemlegesnek talán csak a Metroid pálya bizonyult, ahol a gigantikus Ridley őrködik felettünk, hogy az egyensúlyát vesztő szerencsétlen flótás felet újra meg újra felkapja egy kellemetlen körre. Külön érdekesség, hogy egy különleges hanggal, vagy akár egy szimpla belefújással a mikrofonba egy pillanatra maga Samus Aran is előcsalogatható Morph labdaként, mint sztárvendég.





A grafika noha egyértelműen elmarad a DOA 4 Pazar látványorgiája mögött, ami negatívumként főleg néhány pálya – ritkán ugyan, de – kissé poligonos hatását keltheti, handheld viszonylatban mégis ott van a szeren, a karakterek animációja pedig ugyanolyan gyors és folyamatos, mint nagygépen. Egyedül a 60-ról 30fps-re visszaeső 3D-s hatás által veszít az értékéből, melytől nekem személy szerint igen hamar meg is fájdult a szemem, és a térhatású pályáktól, illetve a fotómódoknál a csinos hölgyek domborulataitól eltekintve nem is feltétlenül erőltetném. Érdekesség, hogy a női karakterek bája kapcsán sajnos alakult némi probléma is, miszerint egy svéd úriember részben gyermekpornográfiának titulálta a stuffot a fiatalkorú Kasumi, Kokoro, valamint Ayane miatt, és értesítette a rendőrséget. Ám hiába nyugtatták meg a szemfüles játékos urat, hogy „ruhákban szereplő hölgyek révén" – legyen szó akár egy vékony tangáról – nincsen szó ilyesmiről, a kezdeti szimpla fórumos vitának végül akkora feneket kerítettek világszerte, hogy a Nintendo jobbnak vélte a játékot Svédországban, Dániában, illetve Norvégiában nem kiadni (így maradt nekik az eBay).

A Dimensions nem egy új epizód tehát, sokkal inkább a DOA 4 alapjaira épülő alapvető összefoglalója a teljes Dead or Alive sorozatnak, ahol a célközönség nemcsak az eddig megszokott hardcore rajongók, hanem ez esetben sokkal inkább a DOA szüzek. A 3DS kezdeti irányvonala láthatóan továbbra is tartja a remakeek, illetve átiratok dömpingjét, ám a Dimensions mindenkinek bőven nyújt annyi érdemleges tartalmat, hogy még a sorozat hűséges rajongóinak is bátran ajánlhassam, a többieknek pedig pláne.

DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS

8

Kiadó: ***Tecmo Koei***
Fejlesztő: ***Team Ninja***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: - Hang: -

Krisz

NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE

| X360 | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Emlékszem, hogy régen irigykedve figyeltem a No More Heroes videóit, hiszen nem volt Wii-m, de az akkori kínálatból szinte ez az egy cím keltette fel az érdeklődésemet a gép kínálatából az egyedi stílusa miatt. Európában 2008 elején jelent meg, s akkor nem is reménykedtem



PS3-as átiratban, mert igencsak kihasználta a mozgásérzékelős irányítást, amivel csak a Nintendo gépe büszkélkedhetett. Viszont megjelent a PS Move, s be is jelentették PS3-ra is, aminek nagyon örültem. Épp tervezgettem a beszerzését, amikor RBaly hívott, hogy nekem kell tesztelnem a játékot, persze rögtön örömmel elvállaltam.
Az átirat a Heroes' Paradise alcímet kapta, s természetesen amellett, hogy a grafikát felhúzták HD-re, az irányítást optimalizálták a Move-ra, s emellett kapott még pár extra dolgot is, de ezekről később említést teszek még. Egyébként megjelent Xbox 360-ra is, de egyelőre csak a felkelő nap országában, mozgásérzékelős irányítás nélkül. Amúgy lehet irányítani rendes kontrollerrel is, de így elveszik a játék esszenciája, erősen ajánlott hozzá a PS Move.

A No More Heroes a Killer 7-et is elkövető Suda 51 beteg agyszüleménye, protagonistánk egy Travis Touchdown nevű anime és pankráció rajongó fickó lesz. Travisben extrém magas a gizdasági faktor. Gizdán jár, motorozik, gyilkol és vécézik. Igen, a vécézésnek kiemelkedő szerepe lesz, hiszen a vécén ülve lehet majd menteni. Travis emellett nagyon vicces is, gyakran viselkedik igen humorosan és nevetségesen. Egy kitalált tengerparti városban él Kaliforniában, Santa Destroyban. A motelszobája ki van dekorálva rengeteg gyűjthető anime figurával és pankrációs maszkokkal. Egy internetes aukción vesz egy „beam katanát", ami a Star Wars-ban látható lézerkardhoz hasonlít. Ekkor nem marad pénze több videojátékra és pankrációs videókra. Viszont találkozik a titokzatos Sylvia Christel nevű hölggyel (igen, így hívták az Emanuelle filmekben szereplő színésznőt is), aki megbízza, hogy ölje meg Helter Skelter-t, aki az UAA (United Assassins Association) tizenegyedik helyen rangsorolt bérgyilkosa. Travis elhatározza, hogy ő lesz az UAA első számú bérgyilkosa, ehhez viszont sorban le kell győznie az első tíz helyezettet, átvéve a helyüket. Ugyanis, ha egyszer elkezdte, nincs megállás, hiszen előbb-utóbb az ő életére is rá fognak törni, hogy átvegyék a pozícióját.



A kiindulópont mindig a motelszoba lesz, ahol számos dolgot művelhetünk. A szekrényben átöltözhetünk, böngészhetünk a ruhák között. A hűtőből élelmet szerezhetünk, amivel feltölthetjük az életerőt. A vécén ugyebár menthetünk, a telefonnal kapcsolatot tarthatunk Sylviával, aki egyébként a főellenségek előtt mobilon is felhív mindig minket. A tévében nézhetünk pár videót, a szekrényből a fegyvereink közül válogathatunk, átböngészhetjük a térképet, és megnézhetjük a pankrációs kártya gyűjteményünket, amiket a későbbiekben gyarapíthatunk. Az élettársunk a Jeane névre hallgató kiscica, akivel nem árt néha foglalkozni, simogatni, játszani vele és etetni. Ez a rész a Shenmue-ra emlékeztetett engem. A karosszékben aludhatunk, ahol újraálmodhatjuk az eddigi bejátszásokat, vagy a rémálom keretében újrajátszhatjuk a főellenségeket. Ezek a PS3 verzió sajátjai.
Ha kimegyünk az utcára, akkor egy sandbox városban találhatjuk magunkat: kezdetekkor is oda megyünk, ahova akarunk, bejárhatjuk az egész terepet. Legfőbb társunk ebben a hatalmas lángcsóvákat szóró, futurisztikus Schpeltiger nevű motorunk lesz, ami olyan, mint a Star Wars Episode 1 fogathajtó versenyében látott gépek, csak kerekekkel. Ez a motorozás a leggyengébb rész a programban. Az egy dolog, hogy a mozgásának semmi köze a valósághoz, de elég körülményes irányítani, ráadásul gyakran beleakadunk egy tereptárgyba, ahonnan nem tudunk kijönni. Ilyenkor az a megoldás, hogy gyalog el kell



futni valamerre, s egy barátunkat felhívva, elénk hozza a mocit. Az utakon közlekednek autók, de nem ülhetünk beléjük, s a gyalogosokkal sem lehet semmilyen interakcióba lépni. A rendőrautók sem csinálnak semmit, csak ugyanúgy autókáznak, mint a többiek, szóval elég kihalt a város, mintha mindenki droid lenne, valamint napszakváltozás sincs.

Elsődleges feladatunk mindig az adott bérgyilkos felkutatása és likvidálása lesz. Ehhez viszont mindig egy meghatározott, folyamatosan növekvő regisztrációs díjat kell befizetni az ATM-be, az UAA részére. (Érdekes, nálunk csak pénzt lehet kivenni belőle.) Ha eljutunk a térképen megjelölt részre, mindig le kell vernünk az adott „assassin" embereit. Ezek az emberek sajnos mindig ugyanúgy néznek ki az adott helyszíneken, mintha egymás klónjai lennének, de ennél még idegesítőbb, hogy az összes tucat ellenfél ugyanolyan hangot ad ki, amikor lezúzzuk.



Az irányítást hamar meg lehet szokni, s igen élvezetessé, de hosszú távon fárasztóvá tud válni. A Move gombbal lehet a gazembereket ütni, majd ha leszedjük az energiacsíkjukat, akkor a képernyőn jelzett irányba suhintva a kontrollerrel kivégezhetjük őket brutális módon. A vérrel biztosan nem spóroltak, hiszen hektoliter számra ömlik a vörös testnedv a leszakadó fejekből, végtagokból és a kettészelt áldozatokból. A ravasszal rugdoshatunk, vagy ha elkábult az ellenfél, akkor pankrációs mozdulatokkal a padlóra vihetjük. Ezeket a mozdulatokat folyamatosan gyarapíthatjuk az utunk folyamán. Minden ölés után egy „slot machine" pörög, s ha randomszerűen három ugyanolyan figura kijön, akkor aktiválhatjuk a Dark Side módot, ahol elszürkül a kép, és extra brutális instant kivégzéseket gyakorolhatunk, attól függően, hogy milyen szimbólumot pörgettünk ki. Szükség lesz egy navigation kontrollerre, vagy egy sima DS3-ra is, mert a bal analóg karral kell mozognunk, és az L2-vel befoghatjuk a delikvenst. Ilyenkor a bot rángatásával vetődhetünk, ez elengedhetetlen lesz a főellenségek támadásainak kikerüléséhez. Ha elérkezünk egy rangsorolt bérgyilkoshoz, akkor nemes küzdelemben kell megmérkőznünk vele. Ők egyébként mind más-más egyéniségek, nagyon jól kidolgozva, s akad köztünk pár igen szemrevaló csinibaba is.



Említettem, hogy egyre több pénzt kell szerezni, hogy regisztrálhassunk a rangsorolt harcokra. Pénzt gyűjteni számos módon lehet. Lehetőség van különböző munkákat végezni, amik folyamatosan nyílnak meg, úgyhogy sosem lesznek unalmasak. Néhány példa: kókuszdiógyűjtés, fűnyírás, szemétszedés, benzinkúton tankolás, aknakeresés fémdetektorral, macskaversenyeztetés, stb. Az Assassination Mission esetén meghatározott pénzért kell leverni személyeket és a testőreit. A térképen jelölt Free Fight missziónál pedig általában úgy kell megölni egy nagyobb csoportot, hogy ők egyszer sem sebezhetnek meg. A térképen jelölt helyeken ki lehet ásni a motorral egy kis lét, valamint zöld konténerekben is találhatunk, de itt pólókat is lelhetünk szép számmal. Egyébként van ruhaüzlet is, ahol a saját ízlésünkre formálhatjuk a ruhatárat. Van egy Lovikov nevű fickó, aki egész nap egy kocsmában iszik. Ha neki összegyűjtjük a szétszórt labdáit, akkor cserébe speciális technikákat tanít. Az edzőteremben gyúrva növelhetjük az erőnket és a kitartásunkat, érdemes ide gyakran visszajárni.



A videotékából pankrációs kazettákat vehetünk, amiknek a megnézésével a birkózó tudásunkat gyarapíthatjuk. A fegyverboltban vehetünk új kardokat és kiegészítőket, ez is nagyon fontos lesz.

Sajnos a látnivaló hagy némi kívánnivalót maga után. Erősen látszik, hogy ez egy több mint három éves Wii program átirata. Hiába a HD grafika, de a bokrok lapokból vannak, mindenhol alacsony felbontású textúrákat látni, emellett gyakran előfordul képfrissítési probléma is. A zenék fülbemászóak és hangulatosak, viszont igen gyakran ismétlődnek, amitől unalmassá válnak egy idő után. A szinkronhangok kitűnőek, szinte mindenki rendelkezik valamilyen akcentussal, számtalan poénos párbeszédnek lehetünk fültanúi. Számos részen direkt retro stílusú a No More Heroes, a kijelzők szándékosan pixelesek, és a hangok is jellegzetes nyolcvanas éveket idéző prüntyögésből állnak, ezzel különösen egyedi hangulatot áraszt magából a játék. Ahogy haladunk előre, egyre nagyobb lesz a „WTF-faktor", vagyis Suda 51 betegebbnél betegebb agyszüleményei mindig képesek meglepni. A játékidő kb. 15 óra, de ezt ki lehet tolni, ha mindent összegyűjtünk, és minden mellékküldetést megcsinálunk. Ha végigvittük, a főmenüből pontszámra menő harcokkal újra legyőzhetjük a főellenségeket, s az eredményünket feltölthetjük az internetre. Elég nagy az újrajátszási inger is, mert, ha új játékot kezdünk, akkor számos új dolgot nyithatunk meg, de a legfontosabb, hogy a csinos hölgyek lengébb öltözetben fognak lenni! Ezért már érdemes végigvinni újra. Lehet, hogy grafikailag idejétmúlt a játék, de szerintem semmiképp sem érdemes kihagyni, ha kimaradt a Wii változat, hiszen a remek karakterek, egyedi stílus, bombázó cicababák, gizda főhős, frappáns poénok és elborult történetvezetés miatt ott a helye azoknak a polcán, akik szeretik az elvontabb stuffokat.
Ja és szerintem az első cím, amiért igazán érdemes PS Move-ot venni!



NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE

8

Kiadó: ***Konami***
Fejlesztő: ***AQ Interactive Inc.***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Karfiol

Most ugrik a majom a vízbe!



Amennyiben a kóbor állatok befogására kiképzett szakembereket vesszük alapul, akkor az Ape Escape bizony egy sintér-szimulátor. A célunk hasonló, mint az említett mestereknek: hálóval és egyéb szerszámmal felszerelve el kell kapnunk a szabadon kószáló csitákat. Sok fura esetet megélhettek már e tanult kollégák, de villogó szirénával ellátott bolond majmokkal valószínűleg ritkán találkoztak. (Esetleg csak



a városi cirkusz vagy egy rendőrkapitányság környékén.) Szerencsére további párhuzam már nincs a játék és a barátságtalan szakma között, így kisgyermekek is nyugodtan kézbe vehetik a Move kontrollert. Sőt! Elsősorban kicsiknek szól az Ape Escape sorozat mozgásérzékelőre hangolt új epizódja. A nagyobbak csak annyira veszik komolyan, mint a Barcelona az albertirsai tizenegyet. Jut eszembe, hallottátok már az utóbbi csapat himnuszát? Érdemes rákeresni a neten…

Na de vissza a játékhoz! A bevezető videóból kiderül, hogy a pizzaevészet csodás pillanatait nem csak az zavarhatja meg, ha elfogy a ketchup. Nincs jó hatással emésztésünkre az sem, ha falatozás közben a házunkra zuhan egy menetrenden kívül közlekedő UFO. A járműből aztán kiszabadul egy horda hiperaktív majom, és pillanatok alatt szétdöntik a nappalit. Szerencsére betoppan a szomszédból a két ügyeletes bajkeverő lánytestvér, hogy megrendszabályozzák a makikat, akik még náluk is nagyobb bajt kevernek. Nem



biztos, hogy a sztorit jelölik a legjobb eredeti forgatókönyv Oscar-díjra, ezért nem is mesélem tovább. Ragadjuk meg inkább a Move „fagyiját" mielőtt majmot csinál belőlünk minden csámpás csimpánz.
A pimasz banán tolvajok befogásához használhatunk hálót, csúzlit és egy lapátszerű eszközt. Leggyakrabban a hálóval kell dolgoznunk. A majmócák rá vannak gerjedve banánunkra (a gyümölcsre gondolok), így aztán rohannak felénk, hogy megszerezzék. Mivel nem szívesen adjuk kapzsi szőrős lényeknek a birtokunkban lévő hosszú, érett banánunkat (elsősorban most is a déligyümölcsről van szó), így meg kell védeni kincsünket. Amikor a közelbe érnek, suhintsunk irányukba a Move kontrollerrel, és máris elkaptuk őket. Persze előfordul, hogy kicseleznek és ellopják a banánt, majd rövid időn belül elfogyasztják. Ilyenkor jól jön a csúzli! Csak pontosan kell célozzunk és kilőhetjük a majom szájából vacsoráját. Figyelem! Kisebb fiútestvér vagy hugica esetén hasonló megoldással ne kísérletezzünk!
Csúzlink egyébként sokkal többet tud annál a kollégájánál, amilyet apámtól kaptam kiskoromban. Időnként átalakíthatjuk vá-



kuumpuskává, amely a képernyőn található minden ellenfelet és felvehető bónuszt beszippant, más esetben pedig energianyalábot szóró banánfegyvert varázsolhatunk belőle. Az enyém annak idején ilyeneket nem tudott, de így legalább még most is áll szüleim háza. Még nem esett szó a majomlapátról. Azért neveztem el így, mert a pályán elszórt banánfürtöket tudjuk vele belapátolni, de segít az időnként ránk támadó élőlények, ufók és kilőtt rakéták semlegesítésében is. A banánokat érdemes szorgalmasan gyűjteni, mert szó szerint az életünk múlik rajta. Amennyiben a majmok mindet elcsenik, vége a pályának. A játék gyakorlatilag a fegyverek váltogatásából és a gyors helyzetfelismerésből áll az aktuális szituációnak megfelelően.

Az irányítás pontos, a Move jól követi a mozgásunkat és egy idő után tökéletesen rá lehet érezni a pályák ritmusára.
A sztori mód 15 pályából áll, de három csoportba osztott minijátékok is várnak ránk. Ezek egyike az elmaradhatatlan autóverseny, amelyet három kézzel és erős idegrendszerrel született mutáns rokonainknak terveztek a készítők. Itt ugyanis egyszerre kellene kézben tartani a hagyományos DualShock3 kontrollert és a fagyit. Egyikkel a járművet irányítjuk, a másikkal a célkeresztet. Hosszú távon ez a megoldás pszichológushoz juttatja a jobb sorsa érdemes játékost. De bizonyára a fejlesztőket sem látta mostanában üzemorvos, mert józan ésszel ilyesmit nem lehet tervezni. Co-op módban viszont működik a dolog, hiszen akkor három helyett rögtön négy kezünk lesz az irányításhoz. A többi minijáték viszont szórakoztató lesz mindazoknak, akik az ezredforduló után születtek. Na jó, bevallom, hogy a mesterlövészkedés még nekem is tetszett.

Egyszóval egész jó kis játék ez, abban az esetben, ha reggelente még kakaót iszunk és most tanuljuk a szorzótáblát. És ha már a mateknál tartunk: a végső pontszámához a 12 év alattiak hozzáadhatnak egyet, 10 alattiak még egyet és így tovább. A nagyobbacskák pedig keressenek helyette más szórakozást.



APE ESCAPE

6

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Japan Studio***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Szasa

White Knight Chronicles™ Origins

Kézikonzolos előzmény-mese a Fehér Lovag Krónikákból

Anno még PS3-ra jelent meg a White Knight Chronicles, mely nem igazán hozott magával átütő sikert, de az MMO és a JRPG jegyek keveréke azért számos kalandjáték-fan tetszését elnyerte. A WKC világa a tradicionális RPG hagyományai szerint épült fel, mégis, a harcrendszere



inkább hasonlított a World of Warcraftra. Picit fura volt, na, de szerethető. Aztán ez évben jött a folytatása, és a PSP tulajok sem szomorkodhatnak immáron, mivel megérkezett az Origins névvel fémjelzett előzmény-sztori, ami 10000 évvel repít vissza minket a múltba. A WKCO engem első ránézésre a Monster Hunter-re emlékeztetett. Third Person nézetes móka ez is, ahol combos ellenfeleket, kreatúrákat kell levadásznod úgy, hogy a „központi" vonatodon választasz magadnak küldetéseket, majd a helyszínekre ellátogatva csapkodsz le mindenkit. Természetesen mindez egy egész pofás történetbe van ágyazva, s amit már említettem, 10000 évvel vagyunk korábban az előző részek cselekményeitől.

Kezdésnek először meg kell kreálnod saját karakteredet. Elég sok minden beállítható (bőrszín, arcberendezés, frizura, magasság, izomzat, stb.), én rögtön megpróbáltam a leggagyibb verziót elkészíteni. Egy dagadt, idióta hajú, mogorva töpszlit sikerült megalkotnom, akit el is kereszteltem Röfibőfinek (bocsi Szasa, de lopom a dumád). Aztán in medias res, bele is csaptak a történetbe, és egy hatalmas csata közepén találjuk magunkat. Helyhiány miatt nem fogom most az egész sztorit elmesélni; nekem bejött, bár akadt pár idegesítő szereplő és néhány klisé, s elégé direkten jelzik, hogy az meg az a rossz, öld meg, oszt' annyi. Ahogy haladtam a történetben, egyre több virtuális személyiségformáló fordulat elé állított a játék, hogy most jó legyek vagy gonosz. Röfibőfi egy rohadt kis genyó suttyó lett, s ott tett keresztbe az embereknek, ahol csak tudott (hehe). Ám valahogy mindig kihozták, hogy azért mégis hősi szerepben tündököljön…

A helyszínek, melyek többsége a természetben leledznek, „szobákra" vannak tagolva. Szóval megérkezel egy völgybe, ott lekaszabolsz mindenkit, találsz esetleg pár felvehető tárgyat, majd látsz egy ösvényt, vagy barlangot amerre haladni kell. S miután ezekbe belépsz, a töltőképernyő alatt egy tervrajzot látsz, hogy az egyik szobából átmentél a másikba. Ez némileg furán hatott számomra. Egyébként túl sok felfedezni való nincs a helyszíneken, sajnos. A missziók alatt az előző részekből megszokott, MMO-stílusú akciócsík található alul, mely segítségével kiválaszthatod, milyen támadással is akarsz élni (van bőven). Felül a társaid paramétereit látod, merthogy társul rögtön kapsz hármat, az AI által vezérelt harcost is, akik bőszen próbálnak segíteni neked küldetéseidben. Olyan komplex party managementre ne számíts, mint a Tactics Ogre-ban, de azért tudsz adni nekik némi „személyiséget". Sőt később újakat is felvehetsz, kiküldheted őket külön missziókra, ahonnan visszatérve új skill-ekre taníthatnak meg, valamint kapcsolatod is így javul velük. De élő társaid is lehetnek multiban, vagy online módban. A harcrendszer meglehetősen javult az előző részekhez képest, sokkal gyorsabb és dinamikusabb lett. Nem a világ legbonyolultabb játéka a WKCO, de olykor neki kell állni tápolni a karaktered, hogy a következő misszióra kellően kemény legyél. A missziók mellesleg olykor elég hosszúak, így gyorsan megy a szintlépés. Harc alatt képes vagy átalakulni egy erősebb formába is, s ezzel az alakváltással jóval hatékonyabban tudsz már harcolni, és persze társaid is. Természetesen a harcok során gyűjtött itemekből, valamint egyéb nyersanyagokból fejlesztheted felszerelésedet is. Elég egyszerű a képességekhez mérten legmegfelelőbb összeállítású arzenált kifejleszteni, de még a vonatodat is upgrade-elheted.







A történet egész jó, a grafika, a hangzás PSP viszonylatban korrekt (de semmi több). RPG-szinten a felfedezés élménye picit karcsú, inkább a fejlesztgetős rész az, ami erősebb. További pozitívum, hogy több mint 30 óra van a játékban, s ehhez add még hozzá az online multit is. A White Knight Chronicles: Origins nem egy világmegváltó JRPG, de jóval érdekesebb és addiktívabb, mint a PS3-as verziók.

WHITE KNIGHT CHRONICLES: ORIGINS

7

Kiadó: *SCEE*
Fejlesztő: *Matrix Software, SCEI*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-4 fő*
Felbontás: - Hang: -

JediEco

DRAGON QUEST VI: REALMS OF REVERIE

| X360 | PS3 | PSP | Wii | **3DS** | **DS** |



Hihetetlenül változik a világ! Emlékszem arra, hogy a '90-es évek derekán szinte alig tudtam olyan embert találni, aki netalántán rajongott volna a JRPG játékokért, vagy egyáltalán ismerte volna őket. Itthon szinte csak a Super Nintendo tulajok barátkozhattak meg ezzel a hihetetlenül varázslatos játékstílussal, ők is többnyire az Amerikából importált kazettáknak köszönhetően. Aztán a PlayStation érában nagyot fordult minden és szinte ez a játékirányzat volt az irányadó. Naponta jelentek meg a hasonló alkotások, azaz dübörgött a kalandjátékok piaca. Még a PlayStation 2-es időkben is bőven kielégítették a JRPG-fanok igényeit, ellenben a mostani generációban sajnos alig-alig jött ki valami kiemelkedő ebben a stílusban. Azaz megjelent, de csak egy pici duplaképernyős szappandobozra, azaz Nintendo DS-re. Tesztünk tárgya a JRPG játékok szülőatyjaként is ismert. Az 1986-ban megjelent Dragon Quest nélkül nem lett volna Final Fantasy sem, sőt talán a mostani videojáték ipar sem lenne ott, ahol van, japán bestselleréről beszélünk ugye. A Dragon Quest körüli japán hisztériáról, illetve annak hatásáról (társadalmi, gazdasági) már írtam a Dragon Quest IX-es tesztemben, így arra most külön nem térek ki. Tessék átlapozni a korábbi lapszámot!



Az új jövevény a második trilógia záró darabja. A DS tulajokra így lehet irigykedni, mert a Dragon Quest IV, V és IX után, az eddig angol területen (rajongói fordítások nem érnek) kiadatlan VI. epizód, 16 év után végre érthető nyelven is megjelent. Tesztünk tárgya a Dragon Quest VI: Realms of Reverie, az 1995-ös Super Famicom-os (nintendós) epizód remake-je, ami alatt a szintén DS-es Dragon Quest IV: Chapters of The Chosen és a Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride, illetve a PS1-es Dragon Quest VII: Warriors of Eden csillogó motorja fut. Itt az elején le kell szögeznem, hogy a képeket vizsgálva az olvasók háromnegyede gyaníthatóan már túl is lapozott eme két oldalon. Azoknak a szerencséseknek, akik még itt vannak velem, elmondom, hogy mire számíthatnak!

Itt is már az első képsoroknál arcon csap az utánozhatatlan érzés, ami a sorozatot körülveszi. Rögtön itt vannak a fülbemászó dallamok, melyek a szíved

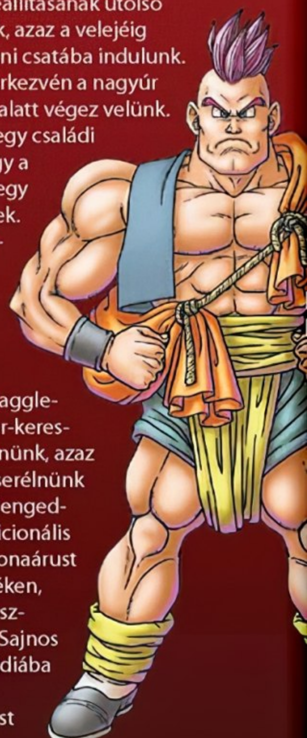


mélyébe vágnak – néhol melankolikus-sejtelmes, néhol vidám muzsika szól, amely saját közérzetedre is igencsak hatással van. Ennyire jól el talált zenét ritkán hallani! Nagy mágus a sorozat zenéjéért felelős, idén 80 éves(!) Sugiyama. Dallamai által belecsöppensz a játék világába, azaz az utánozhatatlan középkori érába, úgy hogy körülötted szinte minden megszűnik létezni. Aztán ott van a látvány, ami igaz nem váltja meg a világot, de játék közben tényleg nem zavaró. Ellensúlyozza a grafikai hiányosságokat Akira Toriyama művészi stílusa (Dragon Ball



rajongók előnyben). Ami a sorozat másik nagy, és talán legnagyobb erénye, a hangulata. Nem tudom mi a varázs, de működik. Soha nem fullad unalomba a kaland, mindig történik egy esemény, ami egy újabbat nyit meg, közben téged meg folyamatosan hajt a kíváncsiság, tovább haladsz, azaz szinte soha sem ereszt e csodás mese. Ez a hamisítatlan Dragon Quest érzés, nem vitás!

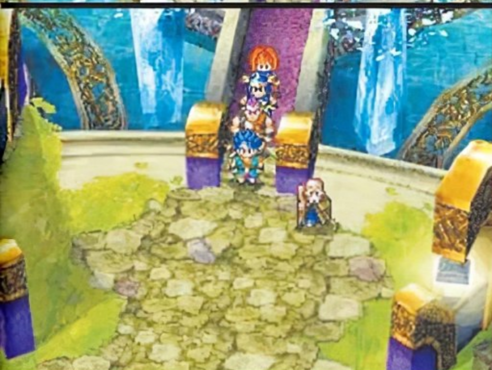
A történet most is igen kellemes és ellenállhatatlan. Kalandunk elején egy erdőben találjuk magunkat, két cimborával, Carvellel és Millyvel egyetemben. Mint kiderül, a világ békéje helyreállításának utolsó lépcsőfokánál járunk, azaz a velejéig gonosz Murdaw elleni csatába indulunk. Sárkányháton megérkezvén a nagyúr sajnos szemvillanás alatt végez velünk. Hősünkkel hirtelen egy családi házban ébredünk, így a látottak elsőre csak egy rossz álomnak tűnnek. A sötét tónusú, félelmetes világ után furcsa ez a vidám, idillikus környezet. Weaver's Peak polgármestere egy feladatot bíz ránk. Haggleton városában barter-kereskedelmet kell végeznünk, azaz pár kacatot kell becserélnünk egy koronára, ami elengedhetetlen falunk tradicionális fesztiváljához. A koronaárust egy elhagyatott vidéken, egy sziklafalon kapaszkodva találjuk meg. Sajnos mentőakciónk tragédiába fullad. Segítséget nyújtván a kézművest





megmentjük, de mi lezuhanunk a mélybe. Itt jön a csavar! Ahelyett, hogy szörnyet halnánk, egy másik párhuzamos világba csöppenünk. Furcsa tény, hogy ebben a világban minket senki sem lát, csak érzik jelenlétünket – kicsit olyan, mint ha angyali formában lennénk jelen (legalábbis az elején). A játék kulcseleme e két világra épül. Egyes helyszínek és szereplők igencsak hasonlóak, sőt, mint-





ha mindenkinek lenne alteregója! Saját személyünk például kísértetiesen hasonlít e világ hercegére… Aztán az egyik világban, ha valamit megváltoztatsz, az hatással van a másik világra is, azaz azok valahogy kapcsolatban vannak egymással. Ismerős valahonnan ez a játékmechanizmus? Volt játék, amire hatással volt ez a történet? Chrono Cross esetleg? Aztán a kaland során megismerkedünk Millyvel és Carvallel, valamint megtudjuk a gonosz létezését is, nevén nevezve Murdawról van szó. De ja vu? A játék eleje mégsem egy álom volt? (Ehhez hasonlót a Tales of Phantasia-ban láttam szintén, szóval nem egy játék bölcsője volt ez az epizód.)

A játék mechanizmusa változatlan. Ha arra számítasz, hogy kényelmesen ellubickolsz a linearitás talaján, akkor nagyban tévedsz. Itt is ignorálták a cső folyosókat – helyette két hatalmas, szabad világ áll rendelkezésedre. Itt nincsenek nyilak a bal felső sarokban, illetve a gép sem segít semmilyen módon abban, hogy merre menj, illetve mit csinálj. A városokban minden egyes emberrel történt beszélgetésnek jelentősége van. A legapróbb eszmecserékből derülhet ki, hogy miként folytasd kalandodat, esetleg mi lehet a továbbjutás kulcsa. Minimum középfokú angol elengedhetetlen, köszönhetően annak a választékos és kifinomult angolságnak, amit a játék használ. Aztán a Dragon Quest IX-ben bevezetett harci mechanizmusnak is búcsút mondhatunk, avagy újra visszatértünk a gyökerekhez, azaz a random harcokhoz. A véletlen csaták gyakorisága brutális! Szinte kétlépésenként belefutunk egy ellenségbe, így kötélidegek is kellenek. Én imádom órákig fejleszteni karaktereimet, illetve rajongók a tapasztalati pontok gyűjtéséért is, de szerintem néhány elkényelmesedett játékosoknak ez rémálom lesz. A csaták megmaradtak tradicionálisnak, azaz menüből választod ki a támadó, gyógyító és védekező parancsokat. A checkpoint rendszer is felejtős, azaz ha meghalsz, annak súlyos következményei vannak. Igaz a legutolsó mentett állásodra kerülsz vissza (ami akár több órája is lehetett), de a karakterek felélesztése súlyos pénzekbe kerül (a tapasztalati pontok és a megszerzett új tárgyak megmaradnak). Menteni csak a városokban található templomokban tudsz, sőt elhalt karaktereidet is csak itt tudod újra csatasorba állítani. A kihívás ebből adódóan igencsak kemény!
A Dragon Quest III-ban és a Dragon Quest VII-ben látott kasztrendszert üdvözölhetjük újfent. Némileg frissítettek rajta, így külön fejleszthető a tapasztalati











szinttől függetlenül. Kezdetben 9 alapfoglalkozás tanulható. Hogy pár példát említsek: lehetünk akár harcosok, varázslók, tolvajok, papok, vagy akár táncosok is. Egymás után akár több kasztnak a mestere lehetünk, úgy, hogy a korábban elsajátított tulajdonságok megmaradnak, sőt pár foglalkozás után megnyílnak a hibrid kasztok is. Példaként a fighter és a soldier mesterség elsajátítása után, elérhető a battlemaster fokozat is. A kasztok megtanulásával természetesen tulajdonságaink erősíthetőek.

A Dragon Quest V-ben látott szörnynevelgetés sajnos megszűnt ebben a részben (az eredeti SNES-es változatban benne volt), így azokkal nem tudjuk helyettesíteni a számunkra unszimpatikus szereplőket. Egyedül pár Slime csatlakozik egy-két esemény erejéig, illetve olyan Pokémon jellegű arénákban tudjuk őket összeereszteni. A Slime Arénában zajló csaták automatikusak, így ott csak, mint néző veszünk részt. Jutalmunk pár igen értékes ereklye.
Mini játékokból is van egy pár. Így újra van Casino, ahol félkarú rablózhatunk, de akár Slime barátunkkal Curling játékban is kipróbálhatjuk magunkat (egyedül itt foglyuk használni az érintőképernyőt). Újdonság még a 3DS-nél látott Street Pass opcióra hajazó rendszer, amivel egymás között üdvözlőkártyákat cserélhetünk.
Összességében egy igen varázslatos és lebilincselő mesét ismerhetünk meg személyében. JRPG-fanoknak kötelező!

DRAGON QUEST VI: REALMS OF REVERIE

9

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Square Enix***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Kenny

Egy gyűrű mind felett

A Green Lantern, magyarul Zöld Lámpás című mozifilm mostanában került a mozikba. Eredetileg DC Comics képregény alapján készült, s már az 1940-es években kitalálták. A film engem nem igazán izgat, nem vagyok kíváncsi arra, hogy Ryan Reynolds hogyan bohóckodik benne zöld pizsamában. Különben is ő a bögyömben van, amióta feleségül vette Scarlett Johanssont, mert őt én akartam elvenni. Mindenesetre vigadnunk kell, mert buta képét és hangját is odaadta az első Green Lantern játékhoz, ami a Rise of the Manhunters alcímet viseli büszkén.



Amikor kinyitottam a Green Lantern tokját, megcsapott a bűze. Tényleg szó szerint bűzlött, ami nem túl jó előjel, tehát kissé előítéletesen álltam hozzá. A játék a filmtől eltérő, alternatív sztorival rendelkezik. A Manhunters egy android faj, akiket az Univerzum Őrzői kineveztek csillagközi rendőrségnek. De nem váltak be, mert egyre durvább eszközökhöz folyamodtak, ahelyett, hogy az igazságot szolgálták volna. Ezért az Őrzők felszámolták őket, a maradék túlélők elmenekültek. Helyettük a Green Lantern csoport lett az új rendőrségi alakulat, akik egy speciális gyűrűvel rendelkeznek. Viszont a Manhun-ters alakulat visszatér, hogy bosszút álljon, és elpusztítsa a Green Lantern alakulatot: főleg az újonc Hal Jordant akarják halva látni, akit mi fogunk irányítani.
Azt hiszik könnyű dolguk lesz, pedig a főhősünk fel van szerelve a világ legjobb fegyverével az „erő gyűrűvel", aminek viselésekor fantasztikus erő birtokába jut. Egyrészt szuper zöld lesz a ruhája, másrészt pedig kibocsáthatunk „Hard Light"-ot, vagyis kemény fényt. Ez azt jelenti, hogy amire gondol a gyűrű viselője, a belőle kijövő fény azzá manifesztálódik. A huncut Hal Jordan persze fegyverekre gondol, hogy azokkal szétkaszabolja az embervadász hordákat. A történet amúgy elég gyenge lábakon áll, tök érdektelen az egész. A filmtől eltérően nem a Földön játszódik, hanem idegen bolygókon.



Alapvetően egyértelműen God of War klónról van szó, teljesen olyan a harcrendszer. Rögzített kamera van, s alapból van egy gyors, gyengébb támadás a kemény fényből gyúrt kardokkal, s van egy erősebb, lassabb támadás hatalmas kalapáccsal. Vonhatunk magunk köré védőburkot, és szintén a God of Warhoz hasonlóan a jobb karral vetődhetünk. A droidok legyőzésével tapasztalati pontokat kapunk, amiket beválthatunk az Upgrades menüben. Vehetünk extra képességet, valamint sokféle egyéb fegyvert, amiket a ravaszok plusz a főbb gombok kombinációival hozhatunk elő. Ilyen fegyverek pl. a golyószóró, baseball ütő, rakétavető, buzogány, de át lehet alakulni mechává, vagy akár meg lehet idézni egy vadászrepülőt is. Egész jó móka ezeket használni, s mivel elég sokféle ilyen jóságot kapunk, meglehetősen sokféleképpen lehet szétzúzni a robotokat. Azonban ezeknek a használata gyűrűenergiával működik. Ha lemerül, akkor lehet szerezni energiatöltő orbokat. Néha találhatunk igazi Zöld Lámpást, ami teljesen feltölti minden energiánkat, az életerőt is. A játékmenet viszont szörnyen lineáris. Egy folyosón kell végigfutkosnunk, soha nem lesz semmilyen elágazás. Csak meghatározott helyeket tudunk átrepülni egyik helyről a másikra. Lehet elrejtett, ritka köveket találni, amik megnövelik a gyűrű- és az életenergia csíkot. Néha puzzle feladatok is vannak. Bármikor be tud kapcsolódni egy másik játékos is, ő az iszonyúan ocsmány, piros fejű Sinestro-t irányítja, akinek a magyar származású, de új-zélandi születésű Csókás Márton a hangja. Így co-opban azért szórakoztató játszani, azonban elég idegesítő, hogy bizonyos távolságnál nem tudunk messzebb menni egymástól. Összesen 10 pálya lesz, amiknek egy részében repülni kell és lövöldözni. A szintek közt meglehetősen sokat tölt a gép. A normál pályák végén nagyobb főellenfeleket kell legyakni. Mi 6 óra alatt végeztünk is az egésszel. Közben jól szórakoztunk, de nagyon hamar vége lett. Olyan hiba is akadt, amitől nem tudtunk továbbjutni, újra kellett kezdeni egy fejezetet.

A grafika a közepesnél valamivel jobb szinten muzsikál, nem volt vele különösebb bajom. Támogatja a 3D képmegjelenítést is. A zenére nem is emlékszem, tehát tök semmitmondó. A szinkronszínészek nem igazán élik bele magukat, eleve a történet nem is érdekelt, csak alibiből van.
Végül is jobb lett valamivel a játék, mint amire számítottam, ahhoz képest, hogy filmből készült. Egész élvezetes a harcrendszer, főleg ketten játszva, viszont gyenge a történet, és nagyon hamar véget ér. A képregény és a film rajongóinak tetszeni fog, de én elcserélném egy-két végigjátszás után.

GREEN LANTERN:
RISE OF THE MANHUNTERS

6

Kiadó: ***Warner Bros. Interactive***
Fejlesztő: ***Double Helix Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

karfiol

Vegyük számba a tényeket, melyek a Konzol Magazinnál egy év alatt kiélesedtek:

Vissza a múltból, mint hamvaiból feltámadt főnixmadár, a horrorok szakértője, rémálmok rejtélyes szövője:

Böjtös Gábor



A szavak kínpadján, egy ember, ki nem tántorog meg tán, avagy aki tud minden helyzetből poént lőni:

Szasa



Az eltelt egy év leg-kreatívabb alakja, melyre rím aligha akadna:

JediEco



Aki sosem ír a hátsó borítóról:

rolmanus



Egy csodálatos elme…, esetünkben ámokfutása:

karfiol



Hírek és Érdekességek a net világában? Van ki megoldja, nomad az információéhes kobakod szomja, te se lelhettél információkat róla:

nomad



A minimális határidőn belül (2-3 nap) a legjobbat produkáló, magát mindenből kivágó:

Duke



Nem fog rajta a kor, rozsda, korrózió nem érheti, ismeritek őt jól:

Martin



Művelődnél, tán ritkaságszámba menő játékot próbálnál? A Szollárnál jobb GPS-t nem lelnél, hacsak magad egy újat ki nem ötlenél:

eszgé



Prezíz, pontos, mint a svájci óra, kivéve ha határidő van rá róva:

Krisz



Kések, kések, de időben talán meglészek:

InGen



Lehetek darkos, vagy egyéb, a cikkjeim őszintén tárulnak eléd:

Dzsek



Szerep és játék, a szerepben játék, stábunkból a legjobb:

EmThor



Ne vegye senki rossznak, az említésük csak a jónak, a neveik mindenütt eképp szólnak:

Petúnia, Foxhound, Kenny



A sort tervezőink zárják, a lehető legfontosabb kategóriában vagyis: a Konzol Magazin arculata, felépítése, tartalma és mindene:

Picachu, Blackthorn



A rövid múltunk ászait se feledjük, krugman_ írásait a mai napig kedveljük, azaz egy japán srác írásaiért Japánról a díjat megilleti:

krugman_



A kiadott címek az első évért jogosan kijárnak, bárki emberfiának. Dolgozunk tovább, téged, olvasót szolgálva. Tartsd meg jó szokásod és lapozd fel a magazint újra, mert minket az olvasottság tüntet. Köszönjük egy éves támogatásod, új lapszámokkal megháláljuk kitartásod, csak tartsd meg eme jó szokásod.

Audiovizuális mámor 13. rész

Krisztől

HOGYAN ÁLLÍTSUNK ÖSSZE HÁZIMOZIT LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE 4. rész

Emlékeztetőül a korábbi részekből:
1. rész (7. Konzol): miért is olyan jó egy házimozi rendszer otthonunkban, valamint költségvetés, avagy kompakt rendszert, vagy különálló komponenseket válasszunk. (Előbbi egyszerűbb kezelésű és olcsóbb - kellemes ár/érték arány miatt minden kezdő házimozisnak -, míg utóbbi fogja az igazi tényleges „Home Theater" élményt nyújtani.)
2. rész (8. Konzol): minőségi (illetve ár-) arányok összetevőkhöz (erősítő/hangfalak/hangforrás/kábelek) – elsősorban - különálló komponenseknél -->„leggyengébb láncszem elve" !!! (gyárilag mellékelt kábelek általában értéktelen vackok).
3. rész (10. Konzol): milyen modelleket válasszunk, mire figyeljünk (pl. hangfalak - lehetőleg mélynyomó is - egyazon márkától, szükséges funkciók/bemenetek.





Hogyan állítsuk be rendszerünket?

Mindenek előtt keressünk egy stabil helyet erősítőnknek, és átmenetileg fordítsuk úgy a polcot/állványt, hogy jól láthatóan hozzáférjünk a hátlapjához a bemenetekkel. Most bontsuk ki a hangfalakat és sorra helyezzük el őket a megfelelő helyükre. „Televíziónk" (legyen az képcsöves, LCD, plazma, projektoros TV, vagy akár egy vászon) ideális esetben pont egy fal közepén helyezkedik el, tehát nem egy sarokban. Ez azért előnyös, mert így könnyebben pozícionálhatjuk tőle balra/jobbra a fronthangfalakat, lehetőleg egyenlő távolságra, és enyhén (vagy teljesen) a hallgató felé fordítva őket. Szoktak 45 fokos szöget is ajánlani a hallgató pozíciójától számítólag bezárva, ám én szeretem bátran a két sarokba helyezni a front hangfalakat (kb. 90 fokra tőlem), hogy minél jobban megnyissa a hangteret. (A képcsöves TV-knél a mágnesesség miatt tilos közvetlen a készülék mellé helyezni fronthangfalakat és pláne mélynyomót, különben érdekes színekben pompázik a képernyő, és rövid időn belül el is romolhat.) A center hangfalat lehetőség szerint közvetlenül középre helyezzük: vagy a TV alá egy polcra, vagy valamivel felé egy kis falikonzolra. (Képcsöves TV esetében, még ha mágnesesen védett is, akkor se helyezzük közvetlen a TV-re a centert, legyen közöttük legalább egy jó vastag terítő.) A hátsó hangfalak vagy közvetlen mellettünk egyenlő távolságra tőlünk legyenek (természetesen felénk fordítva), vagy csak enyhén néhány fokra mögöttünk, de továbbra is mellettünk, semmiképp se mögöttünk. „Mögöttünk" a hátsó center foglalhat helyet 6.1-es rendszernél, illetve balra-jobbra egy-egy hátsó rear a 7.1-nél (ez esetben pláne szigorúan egy vonalban mellettünk legyenek a sima hátsók). Most jöhet a kábelezés, melynél fontos, hogy egyrészt minden hangfalhoz ugyanolyan kábelt használjunk (kivéve persze a mélynyomót), és ragaszkodjunk a szimmetriához, vagyis ha pl. a bal front 3 méterre van az erősítőtől, a jobb front pedig 2 méterre, akkor is mind a két hangfalhoz (szinte centire) ugyanolyan hosszú kábelt mérjünk ki (a különböző kábel változtathat az ellenálláson, szinte hallhatatlan mértékben ugyan, de eltérő hangzást kölcsönözhet). Front hangfalaknál ajánlott speciális tüskéket használni aljzatnál a jobb hangzáshoz (drágább modelleken eleve van), a hátsóknál pedig beszerezhető speciális állvány, vagy polcok esetén egy picinyke terítő sem árt alájuk, hogy ne rezonáljanak be. Mélynyomónál kössünk rá az erősítőre valami hangforrást, pl. CD lejátszó, vagy akár egy konzol. Tegyünk be egy tuc-tuc zenét, de CSAK a mélynyomó legyen bekötve. Járjuk körbe a szobát, hogy hol halljuk legerősebben, az lesz a szoba „basszuscsapdája" (ez általában egy sarok), oda tegyük a mélynyomót (de legyen legalább pár centis távolság a faltól). Érdemes vastag függönyöket, illetve pláne parkettánál vastag szőnyegeket használni, hogy minél jobb legyen az akusztika, és ne „pattogjon" a hang, mint egy üres térben. Drágább banándugóknál mérjük le előre precízen, mekkora kábelekre van szükség (nyugodtan egy-egy métert rámérve, nehogy egy feszes kábelben orra bukjunk, és lerántsuk a készüléket/hangfalat), és simán dugjuk be. Rugós terminálóknál nekünk kell a védőburkos gumirészt lefejteni (pl. finoman ollóval), majd a kis kábelszálakat összecsavarni, és gyűrődésmentesen bedugni az aljzatba, hogy rögzítsük (pirosat a piroshoz, feketét a feketéhez). Ezután már csak a megfelelő csatornákat állítsuk be a megfelelő bemenetekkel, pl. konzolokat optikaival összekötve, TV-t RCA-val, CD lejátszó optikaival vagy drága RCA, stb. Ha megvan, állítsuk be a hangfalak pozícióját az erősítőn, hogy milyen messze vannak (általában deciméterben) a hallgató féltől, szükséges-e hangkésleltetés, hangfalankénti szintemelés (mindegyiket csak ha szükséges) stb. Ezután állítsuk „large"-ra a frontokat, ha rendes mélyhangokat is bíró hangfalak, illetve „small"-ra, ha csak „szatellitek", majd állítsuk be hány Hz-től vegye át a feladatot a mélynyomó (általában 80-100 Hz a megfelelő), de lehet átfedés is (próbáld ki hogy hangzik jobban).



A Sublàda – ha aktív – legyen automatán, így amint jelet kap bekapcsol. Végül állítsuk be nekünk tetszően a hangzásszintet (pl. Bass, Treble stb.), illetve eszközölhetünk néhány equalizer beállítást, illetve hangmódot, és voilá, máris hátradőlhetünk kényelmesen mozizni egy jó csajjal. Ugye megérte? Jó szórakozást!

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

COOL CUCCOK A TOSHIBÁTÓL

BEMUTATKOZIK A QOSMIO X770 - QOSMIO X770 3D ÉS A STORE EDITION

Toshiba Qosmio X770 és Qosmio X770 3D – Csúcskategóriás notebookok igényes játékosoknak, avagy minőségi játékélmény 3D-ben is!

A számítástechnikai és elektronikai megoldások vezető gyártójának és forgalmazójának tartott Toshiba május 30-án bemutatta legújabb csúcskategóriás Qosmio notebook modelljeit, melyek legmodernebb technológiával és rendkívül élethű rendereléssel érkeznek. A főleg fiataloknak, ezen belül is a kiemelkedően komoly játékélményt kereső gamereknek ajánlott bivalyerős hardver természetesen minden más területre is ideális. Az 1200 dollár (220+ ezer forint körüli) értéktől induló Qosmio X770, és a valamivel fejlettebb, aktív szemüvegeket használó 3D technológiát támogató, fix 1900 dollár értékű (350+ ezer forint körüli) Qosmio X770 3D modellek 2011 harmadik negyedévétől vásárolhatóak meg Magyarországon, ám nem csupán műszaki jellemzőikkel tűnnek ki.
A notebookok tetszetős gyönyörű színvilágot képviselnek, divatos fémdíszítéssel és piros betétekkel ellátott, textúrázott fekete borítással rendelkeznek, amelyet piros háttérvilágítású, numerikus billentyűkkel is ellátott klaviatúra egészít ki. A hét érintőgombos vezérlő közvetlen hozzáférést biztosít a leggyakrabban használt alkalmazásokhoz, a vezérlési funkciók pedig tovább könnyítik a notebook használatát. Mérete 413,6 x 274 x 43,9mm, súlya 3.4 kg-tól indul, üzemideje pedig körülbelül 2 és fél óra körül mozog. Szívében egy négymagos (egyenként 2,93GHz órajelű) Intel Core i7-2630QM processzor dobog, és a legújabb nVidia GeForce GTX560M grafikus kártyával szerelték fel, hogy még FULL HD-ban, igen gyors mozgásnál is kiváló teljesítményű renderelést érjünk el az 1600x900-as (Qosmio X770), illetve 1920x1080-as (Qosmio X770 3D) nagy 17.3 colos (43.9 cm-es) kijelzőkön. Tetszés szerint 4GB, 6GB vagy akár 8GB memóriával is elérhetők, az 1,5 terrás HDD kapacitás pedig mindenre elég kéne, hogy legyen, de amennyiben a sebesség előre valóbb, Solid State Hybrid 4G meghajtót is kérhetünk felárért, hogy a számítási teljesítményen javítsunk, továbbá rendkívül gyors rendszerindítást biztosít. Mindezen felül a HDMI csatlakozónak köszönhetően a notebook könnyedén összeköthető egy még nagyobb kijelzővel rendelkező monitorral vagy televízióval. Míg a sima X770 8, addig a továbbfejlesztett Qosmio X770 3D 5 milisecundumos válaszidővel bír, és támogatja az NVIDIA® 3D Vision™ technológiáját. Nem csak lehetővé teszi az aktív szemüveget viselő felhasználók számára a 3D képek/játékok élvezését, de a Qosmio X770 3D nagy számítási kapacitása révén kiválóan alkalmas arra, hogy a kétdimenziós filmeket háromdimenzióssá konvertálja, továbbá lehetővé teszi a 3D filmek HDMI csatlakozón keresztül történő kivetítését egy külső (3D-kompatibilis) képernyőre. A beépített, kétobjektíves 3D webkamerával 3D videokonferenciára, továbbá 3D fotók készítésére is lehetőség nyílik. A Qosmio X770 3D erős grafikus processzorának köszönhetően az NVIDIA® 3DTV Play™ programmal a 3D tartalmak könnyedén alakíthatók át vagy játszhatók le a csatlakoztatott 3D televízión. Dolby® Advanced Audio támogatása révén pedig az új Qosmio modellek harman/kardon speakereinek hangminősége – a beépített mélysugárzóval kiegészítve – a felsőkategóriás audio-rendszerekével vetekszik.

Toshiba StorE Edition külső merevlemezek

Szintén a harmadik negyedévtől jelennek meg nálunk a Toshiba május 18-án bemutatott új külső merevlemezei 500, valamint 700 gigás, illetve 1 terrás kapacitással. A tetszetős – karcsú és modern – dizájnú, bordás mintázattal ellátott 117mm x 79mm x 14mm-es (hosszúság x szélesség x magasság) darabok (az 1 terrás 3mm-rel vastagabb) alig 154 (500 és 750 giga), illetve 174 grammot (1 terrás) nyomnak. Az elegáns formatervezésű merevlemezek – melyek főként a Satellite, Satellite Pro és Tecra R-sorozatú laptopjainak karcsú, modern kialakítását tükrözik – vörös, fekete, kék, valamint ezüst színváltozatban lesznek kaphatók.



A pofonegyszerűen kezelhető külső tárolóknál nincsen szükség külön adapterre, hiszen az áramellátást a 3.0-s USB csatlakozóján át kapja, melyet egy ugyancsak 3.0-s USB porttal rendelkező laptophoz – vagy asztali számítógéphez – csatlakoztatva másodpercenként 5 gigabit sebességű adatátvitelt érhetünk el, de a meghajtók természetesen használhatóak egyszerűbb USB 2.0 porttal rendelkező számítógépekkel és perifériaeszközökkel is. Az előre telepített Nero® BackItUp & Burn Essentials szoftver segítségével pedig kényelmesen és megbízhatóan készíthetőek biztonsági másolatok, állíthatóak vissza a fájlok vagy a mappák, illetve a sérült vagy véletlenül törölt adatok. Árakról még nem tudni.

Krisz

Dungeons & Dragons Daggerdale

Mindig öröm, ha feltűnik a színen egy fantasy világba elhelyezett játék, főleg ha annak alapjait jelentő „univerzuma" gazdag, jól kitalált, szerethető, átélhető (a Forgotten Realms volna). Az már a rosszabbik véglet, hogy egy akció-RPG-ben a történetet hanyagul kezelik, és a műfaji besorolásból az akcióra esik a nagyobb hangsúly, sőt, inkább a főszerep. Persze efelett is szemet lehet(ne) hunyni, és mint letölthető játék, egész korrekt kis hentelős-tápolós kalandokba keveredhetünk.



Ha már nem vitézkedtek az alkotók a forgatókönyv felett, tartalmat volt idejük belerakni. Varázslatok, tárgyak, fejlesztések garmadája vár a kiválasztott hősödre, hogy ezeket mind bevetve kardnyélre hányja, vagy épp hamuvá perzselje az ellenség végeláthatatlan hordáit, miközben az éppen adott küldetése végcélja felé menetel.



A gyakás, szintlépés és lootolás a játék legfőbb motívumai, ami rendben is van, viszont sajnos a küldetések menete eléggé monoton. Elmész egy kijelölt helyre, elfogadod a feladatot, teljesíted, majd vissza. A csőszerű labirintusok, barlangok se tesznek hozzá a játékélményhez, hiába néz ki úgy-ahogy pofásan a grafika. A tankönyvet, mely ezt a műfajt oly sok éve lefektette, és sok-sok remekbeszabott alkotással kibővítették (pl. Baldur's Gate) nem tagadom, a tartalomjegyzékét láthatták a Daggerdale felett bábáskodók. Legyenek kasztok, lettek, mindjárt négy a klasszikus D&D-ből: a pap, a varázsló, a csavargó illetve a harcos, noha besorolásuk ellenére mindegyikük az utóbbit műveli: küzdenek a maguk módján.



Összegezve tehát jól indul, de kb. az első fél órában mindent megmutat magából, s többre ne is számítsunk. Az valamelyest javít rajta, hogy offline ketten, online egyszerre négyen barangolhatnak a sztori küldetéseiben, az összjáték ad neki némi hangulati pluszt. Viszont ennek ellenére is látható, hogy több potenciál van az anyagban, mint amennyit kihoztak belőle, igazán csiszolhatták volna még egy pár hónapig. Csak a műfaj rajongóinak, azon belül is az akciót előtérbe helyezőknek tudom jó szívvel ajánlani.





XBOX LIVE arcade

RBaly

The Adventures of Shuggy

A fejtörőkkel átitatott platformerekből mostanában nem szenvedünk hiányt, igaz a minőség eléggé ingadozó e téren, emiatt ezért is jó, ha egy efféle alkotás felüti a fejét, hátha a jobbik vonalat képviseli. Shuggy, a kis denevér kalandjai a saját kastélyában kezdődnek, amire a nagybácsikája révén teheti rá kezeit. Az épület bizony nem várja öt csillaggal felvértezve, a kaotikus állapotokat meg még a csapdák és a fizika törvényszerűségeire fittyet hányó helységek mellett különféle beköltözött lények, vagyis ellenfelek tetézik.



„Nyugi Shuggy" – mondhatta magának a főhős, lehet akár 100 abszolválandó szoba, ő megoldja. Fő célunk mindig egy pálya teljesítése az által, hogy a zöld ékköveket összegyűjtjük. Ezeknek az összeszedése, elérése, megszerzésének módja változik folyton, s teszi kellemes kihívássá ezt az egyszerű puzzle-platformjátékot. Minden szint egy fix megkötéssel rendelkezik, s az ún. akciógomb mutatja azt, milyen segítségeket vehetünk igénybe. Ilyen lehet például az, hogy forgasd el a termet 360 fokban (csak az óramutató járásával megegyező irányba lehet), automatikusan ugrál az idő mindig vissza, ekkor egy klónunk kerül a képbe, és az előbbi mozdulataink szerint szaladgál fel-alá, és mondanom se kell, ne érjünk ehhez a mozgó sziluetthez, ha élni szeretnénk. Ez minden ellenfélre és csapdára igaz, nincs életerő, minden kontakt bármivel, amit a kis denevér nem bír, instant halállal végződik, és a pálya elölről való kezdését jelenti. Az efféle speciális megkötésekből akad egy pár, igen kreatívak voltak a fejlesztők, majd mindenütt valami egyedi szabály, feladvány vár ránk. Ez annak fényében dicséretes, hogy a már említett, több mint 100 szobán keresztül kell végigmennünk, ami mondanom se kell jócskán kitolja a játékidőt. A nagy számok törvénye alapján akadnak majd pillanatok alatt teljesíthetőek is, de ez ekkora mennyiségnél nem akkora hiba. Magától értetődően offline és online is játszhatunk, igaz a coop-hoz külön szobákat hoztak létre.







Egyedül a prezentálás kissé fapados, de akinek a játékélmény többet ér a látványnál, bátran kezdje el rendbe tenni a kis Shuggy kastélyát!

XBOX LIVE arcade

RBaly

The Fancy Pants Adventures™

Az Electronic Arts-nak köszönhetően Fancy Pants Man ellátogatott a konzolgépekre is. Az eredetileg egy szimpla flash-alapú játék első kalandjait még ingyen érhettük el PC-n, ezt fejlesztették tovább, mivel az EA látott benne annyi potenciált, hogy a Piactérre és a Store-ra kirakja ezt az elborult alkotást. Vajon tudtak-e annyit hozzátenni, hogy megérje rá elsózni pár kreditet? Derítsük ki.



A rajzolt, minimalista designnal megáldott játék egy akció-kaland platformert takar, mely majd mindenhonnan merít (lop?) ötleteket. Figuránk képes faltól-falig szökellni, mint a Herceg vagy Mario, de spirálokon is vígan végigszalad kellő lendület esetén, mint Sonic. Leánytestvérét igyekszik megmenteni, melyhez megannyi helyszínen vezet rögös, ellenfelektől hemzsegő útja. Segítségére nem kevés, több tucatnyi fegyver áll, és egyéb speciális támadásokat is elsajátít idővel. Amennyire „komoly" a körítés, olyan a sztori is, hogy csak az elejéből emeljek ki valamit, a király szólít, mert gaz fürdő-kalózok törtek rá, vagy inkább a királyi kádra. Nem nevezhető nehéz kalandnak, de offline-online is négy fő kooperálhat együtt a végső cél elérésében, vagy épp egymás ellen. Mint sok más korábban már bemutatott letölthető, stílusában részben egyező játék, a The Fancy Pants Adventures is nagy pályákkal operál, melyeken sok jóság van elrejtve, extra ruhák és fegyverek képében.

A gond nem a komolytalanságával van, sőt a humorára lehetnek vevők egyesek, de a kontroll elsőre könnyed érzete nem egyszer képes átcsapni kiismerhetetlenbe. A faltól való elrugaszkodás nem mindig úgy történik, amerre szeretnénk, s az ugrások mértéke is egy adott lendülethez kötött, amelyek nyilván megszokás kérdései, nehéznek, de könnyűnek se nevezném az elsajátítását. A fejlesztők a relatíve változatos kalandot megdobták pár egymás elleni játékmóddal is, illetve találunk időre menő kihívásokat, vagyis teljesítsünk egy adott pályát a lehető leggyorsabban. A stílusa meglátásom szerint megosztó, így mindenképp a próbaverziónak essetek neki először, és ha az le tud kötni, akkor egy tartalmas pár órás ugrabugrában lehet részed.





XBOX LIVE arcade

RBaly

Trouble Witches Neo! Episode1 Daughters of Amalgam™

Cuki anime leánykák egy arcade shooterben? Akik boszorkányként repdesnek futurisztikus „seprűjükön"? Lehet ez rossz? Aligha. A szépen megrajzolt 2D-s, színpompás világ tán a világ összes árnyalatát megjeleníti egy végigjátszás alatt, szinte vonzza a tekintetet, látszik rajta, hogy a játéktermekből hozták át, és bővítették ki extrákkal. A játék maga nem tekinthető hosszúnak, de a sok karakter a hozzájuk kapcsolódó eltérő sztorikkal, a többféle játékmód miatt az újrajátszási faktor igen magas tud lenni. Rekordhajhászoknak főleg, mivel elég nehézre is belőhető, és a pontszámok mellett visszajátszásokat is feltölthetünk, csak hogy lássák, mennyire vagyunk profik.



Mindegyik hölgyemény eltérő képességekkel rendelkezik, legyen szó az alap lövedékéről, a sebességéről vagy a mágikus képességéről. Az MP csík automatikusan töltődik vissza, amit ha aktiválunk, a Magic Barrier szív le. Ez egy afféle védőpajzs, ami a felénk jövő lövedékeket lassítja le (nem mindegyiket), s extraként, ha az ellenfelet, ki megsorozta védelmünket kilőjük, még több extra érme és magasabb pontszám lesz a jutalmunk. A játékmenetbe kellő változatosságok is belevittek, hogy maximalizálhassuk a pontjainkat. A boltban az összegyűjtött érmékből vásárolhatunk spéci kártyákat, melyek mindegyike más és más speciális képességet ad karakterünknek. Stratégiailag a kiválasztásuk sorrendje fontos, amilyen sorrendben betárazztunk belőlük, annak megfelelően húzhatjuk elő őket. Ebből adódóan egy pálya és főellenség ismeret elkél, hogy ne csak tüzet oltsunk velük. Olyanokra kell gondolni a lapok kapcsán, mint egy klón létrehozása, hátrafelé tüzelés lehetősége és hasonló segítségek. Melyekre bizony szükség is lesz, ugyanis néha pár pixelen múlik az életünk, annyira elárasztják ellenfeleink a pályát mindenfelől sortüzeikkel. Néha a saját karakteremet is alig tudtam kivenni a képernyőn, nem könnyű menet.





A fejlesztők amellett, hogy egy remek shmuppal gazdagították a kínálatot, a manapság „kötelező" adalékokat is beletették, mint a Time Attack vagy a Boss módok valamint az online coop lehetősége. Én csak ajánlani tudom.

XBOX LIVE arcade

RBaly

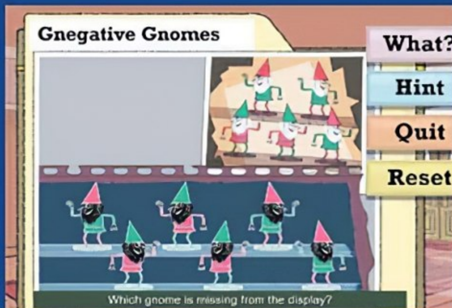
PUZZLE AGENT

Akik valamennyire ismernek, vagy csak olvastak tőlem korábbi PSN cikkeket, sejthetik, hogy szenvedélyeim az egyszerű, mindenféle csícsától mentes, logikai feladványoktól gazdag kis szösszenetek. A Puzzle Agent ezeknek a kritériumoknak maradéktalanul megfelel! A játéknak egyébként már megjelent a folytatása a piacon, de azt a Sony nagygépére egyelőre nem lehet megvásárolni, így az első részről kezdek mesélni nektek.

Történetünk főhőse Nelson Tethers különleges ügynök, az FBI rejtvényügyi osztályának talán egyetlen alkalmazottja. Munkája nem túl feszített, hiszen éppen alszik a műszakja közepén, amikor megcsörren a telefon, hogy a minnesotai Scoggins városában lévő radírgyárban titokzatos körülmények között leállt a termelés, ami többek között a fehér házat is izgatja. A sok rejtélyes körülmény hatására kiküldik hát a helyszínre Tethers ügynököt, hogy mihamarabb oldja meg az ügyet, mielőtt a világon úrrá lesz a radírpánik a készletek hiánya végett.



Már az alaptörténetből is sejtheti az ember, hogy nem a sztori komolyságával akarják eladni magukat a készítők, hanem a változatos fejtörőkkel. Azokból pedig nem lesz hiány! Az egyszerű, puzzle-szerű rejtvények mellett komolyabb, „Találd ki hánykor robbant a bomba a gyár előtt?" típusú feladataink is lesznek. Nem muszáj a fejtörőket megoldani, túl is lapozhatunk rajtuk, bár az a kaland megölésével jár és a pénzünk is odalesz. Viszont nem csak ez az egyetlen módja annak, ha egy-egy agymozgatónál elakadnánk. Használhatjuk az úgynevezett „agyserkentő" rágógumit (Zsófikánál bejött), ami tippet ad nekünk a megoldáshoz, bár ezeket a pályákon kell összekukázni, ami a személyes higiéniánk kárára megy, de mindent a szent célért ugyebár. A történetben lesznek párbeszédek, különféle helyszínek (azért van bennük egy kis közös: a temérdek hó), és jó néhány poén is.





A grafikát rajzfilmszerű, kézzel rajzolt műremekként definiálnám. Én személy szerint szeretem az ilyen fajta játékokat, bár a véleményem az, hogy nem feltétlenül fog mindenkinek tetszeni az akadozó animáció, ami egy kicsit olyan látszatot keltett, mintha egy könyv oldalait lapoznánk elképesztő sebességgel. Ha szereted a puzzle játékokat, mindenképpen vágj bele, hisz a világ nem maradhat radír nélkül!



Picachu









Név: Anita
Kor: 21

Tron, avagy a számítógép lázadása - Tron
Tron: Örökség - Tron: Legacy

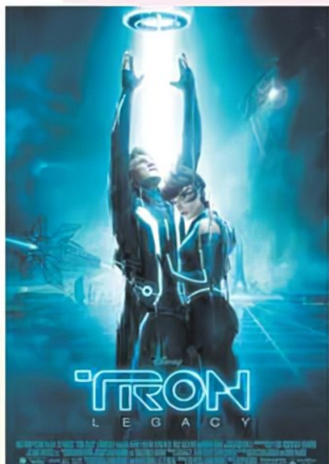
Most, hogy végre a házimozink kényelmében is végignézhetjük a Tron: Örökség DVD illetve Blu-ray kiadását, úgy gondoltuk érdemes lenne egymásnak ereszteni a Troniverzum két végletét és egy ötfordulós párbaj keretein belül megvizsgálni, vajon az új törvényszerűen jobb-e.

1. Történet

A fiatal és ambiciózus Kevin Flynn nevű ENCOM alkalmazottat jól kisemmizik szellemi javaiból, ezért vidám fiatalokkal tömött játékbarlangjából bosszút forral. Sajnos a tervbe hiba csúszik, és az öntudatra ébredő szuperkompjúternek hála a saját maga által alkotott játékvilágban kell harcolnia a túlélésért.

Vs.

Flynn „ok nélkül lázadó" fia (Sam) mindenféle hülyeségeket csinál, míg jelt nem kap rég eltűntnek hitt apjáról. A nyomot követve véletlenül átkerül a gyors fénymotorok és egészségtelenül feszes ruhák világába, melyet apuci gonosszá lett klónja tart rettegésben. Innentől kezdve ugyanaz a menetrend némi családegyesítéssel és szerelmi szállal vegyítve.
Bár az alapsztori nagyjából ugyanolyan bágyatag mindkét esetben, a folytatás cselekményét több helyütt feleslegesen túlbonyolítják, azaz 1:0 az eredeti Tron javára.



2. Látvány

A lenyűgöző látványvilág volt talán az 1981-es változat legnagyobb truvája, a csupa fényes neon felületből építkező dizájn remekül passzolt a futurisztikus témához (és viszonylag könnyen rá lehet húzni bármilyen felületre), így kevéssé meglepő módon a riméket is ez viszi el a hátán. Bár sok újdonságot nem tesz hozzá az eddig megismertekhez, a kipolírozott trükkök és a ma már megmosolyogtató elemek kigyomlálása miatt ebből a szempontból érthető módon az új verzió teljesít jobban (még ha Jeff Bridges arca Cluként olyan merev is, mintha a Mount Rushmore-ból lett volna kifaragva).



3. Zene

Bár kétségtelenül szórakoztató az eredeti Tron szintetizátorokban erős aláfestése, a Daft Punk által készített soundtrack mégis köröket ver rá. A francia srácok a tőlük megszokott tempósabb dance felvételeket sutba dobva összekeverték a klasszikus nagyzenekari művek stílusát az elektronikával, így alkotva egy olyan minden elemében magával ragadó művet, ami a film támogatása helyett, azon bőven túlmutató, önmagában is élvezhető klasszikussá vált már a megjelenése pillanatában. A klasszikus DP dalok rajongói a Derezzed / End of Line párossal, illetve a múlt hónapban bemutatott remixlemezzel vigasztalódhatnak. A pont az Örökségnek jár, kiütéssel.

Tron: Legacy (Tron: Örökség)
Műfaj: Akció (Kaland)
Rendező: Steven Lisberger / Joseph Kosinski
Szereplők: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, Cindy Morgan, Garrett Hedlund, Olivia Wilde
Forgalmazó: InterCom

4. Karakterek

A '81-es verzió ebből a szempontból sem bonyolította túl a dolgokat, Flynn egyértelműen pozitív szereplő, aki jó helyzetfelismerő képességének hála nagyjából tudatosan cselekedve görgeti előre a cselekményt. A varázslatos, új világba átlépve pár percen belül maga mögött hagyja a valóság logikáját és gunyoros félmosollyal, a meglepődés legkisebb jele nélkül konstatálja az utazás során fellépő akadályokat. Tron és Yori mélyegesen naiv és ártatlan szereplők tele igazságvággyal, az antagonista pedig maga a megtestesült gonosz, aki bár minionjain keresztül mindent lát, csak a legvégső képsorokban tűnik fel.

Ezzel szemben az új epizód próbálja némileg mélyebbé tenni a karaktereket, Sam magával is harcban álló, problémás fiatal, Flynn-t pedig a bezártság joviális, fiatal és életerős akcióhősből leszedált buddhista szerzetessé változtatta. Clu ezzel szemben pont annyi mélységgel bír, mintha egy nyolcvanas évekbeli korongdobálós videojátékból jött volna és sajnos a mellékszereplők is véridegesítőek, a talpnyaló Jarvis és a Mátrix trilógia behízelgő modorú Merovingijának bitekből kirakott klónjaként működő Castor is inkább lefelé húzzák a pontozást, így itt paraszthajszállal, de a régi rész a nyerő.

5.Blődli faktor

Sajnos a nagyköltségvetésű hollywoodi filmeken eluralkodó bődületes butaságok korában egyre inkább szükségessé válik a mozgóképek hülyeségtartalmának mérése. Nem mintha régen nem tudtak volna arcpirító butaságokat kigondolni,



mégis a Tron a maga blődségével együtt is viszonylag logikusan bírt működni, és hát az tagadhatatlan tény, hogy olyan forradalmian újnak számító témákat feszegetett, melyek csak évtizedekkel később tűntek fel nagyobb létszámban a filmvásznon. Ehhez képest a 2010-es verzió több helyütt belezavarodik a saját maga által teremtett mitológia kiterjesztésébe, és az első részben csupán nyúlfarknyi szerepet kapó Clu középpontba helyezésével sikeresen nagyítja felteszi még a délutáni sorozatokon nevelkedettek számára is egyértelművé a forgatókönyvben tátongó lyukakat, ami újabb pontot jelent a kevesebbet markoló, ám többet fogó klasszikus epizód számára.

A végeredmény tehát 3:2, ami tisztán jelzi, hogy bár a látványtechnikusok, illetve a vendégművészek remekül végezték a dolgukat, sajnos minden más szempontból alulmaradt a stáb a '81-es verzióval szemben még úgy is, ha a nosztalgia faktor figyelembevételétől nagyvonalúan eltekintünk. Így az Örökség bár hellyel-közzel megállja a helyét, ha levesszük belőle a franchise által biztosított erőt egy könnyen felejthető akciófilmet kapunk, ami édeskevés közel 30 évnyi várakozás után.

Angliai fesztivál körkép

Gondolom azzal a ténnyel mindenki tisztában van, hogy a hazai nyári fesztiválok világszínvonalúak, így adná magát a téma, hogy tekintsük át, milyen változatos módokon lehet elszórni pár hét alatt az egész évben félretett pénzeteket… de mivel az itthoni eseményekről rengeteg helyről gazdagodhat érdemi információkkal a kedves olvasó, a fókuszt állítsuk inkább a világ könnyűzenei epicentrumaként ismert Nagy-Britannia rendezvényeire.







A sort június 10. és 12. között a Download fesztivál nyitja, mely e sorok olvasásakor érthető okból lezajlott már csakúgy, mint Anglia talán legnagyobb zenei attrakciója a Glastonbury (jún. 22-26.), melyre a jegyek általában már több hónappal korábban elkenek, ami a felhozatalt nézve nem is csoda, hiszen többek között a főszínpad kínálatát gazdagítja a Coldplay, Morrisey, Beyoncé vagy a U2, az olyan „kisebb" előadók, mint a Chemical Brothers, a Queens of the Stone Age, Primal Scream vagy a Kaiser Chiefs pedig csak az Other Stage kínálatába fértek bele. A sort még hasábokon keresztül lehetne folytatni, de akkor nem férne bele például a T In The Park (július 8-10.), melyet a Glasto kistestvéreként is lehetne jellemezni. Itt is húzónév Beyoncé és a Coldplay de mellette kóstolót kaphatunk az összes jelenleg futó zsáner legnagyobbjainak munkásságából is, a Pulp, az Arctic Monkeys, Ke$ha ,a Friendly Fires, Josh Wink és a Leftfield csak pár előadó az igen impresszív felhozatalból.

A nyár végi hajrát a V Festival kezdi, mely Aug 20-21. között kerül megrendezésre. A felhozatal itt leginkább a friss nevekre koncentrál, bár természetesen azért akad pár olyan veterán művész is, mint a Manic Street Preachers, a Duran Duran vagy a Fun Lovin Criminals. A gátlástalanul fülbemászó zenét játszó popcsajok kedvelői minden bizonnyal lázba jönnek majd Rihanna, Ellie Goulding, Katy B, Jessie J, a Saturdays és Claire Maguire szereplésének híréről, míg a grime szerelmesei Dizzee Rascal, Tinie Tempah, N-Dubz, Professor Green, Example, Chipmunk, Chiddy Bang illetve Plan B fellépésein ereszthetik el a hajukat.



A nyár utolsó hétvégéje igen sűrű lesz fesztiválfronton, hiszen a Reading / Leeds feszt illetve a Creamfields egyaránt augusztus 26. és 28. között kerül megrendezésre. Azonban míg az előbbi tradicionálisan inkább a rockzene felé húz (Beady Eye, Madness, Strokes, Jane's Addiction, Muse, Rise Against), addig a CF a dance rajongókat célozza be kínálatával (Ferry Corsten, Diplo, Eryc Prydz, James Zabiela, DJ Fresh, Tiesto, David Guetta, Calvin Harris, Paul Oakenfold, Sven Vath).



Amint látszik, bár nagyságrendileg nyilván nem versenyezhetünk a britekkel, egyáltalán nincs szégyenkeznivalónk, így hát nem is maradt más hátra, mint hogy tegyétek le a kontrollert, menjetek ki a szabadba és lazítsatok, bulizzatok idén nyáron is akár külföldön akár itthon. Meet you there!

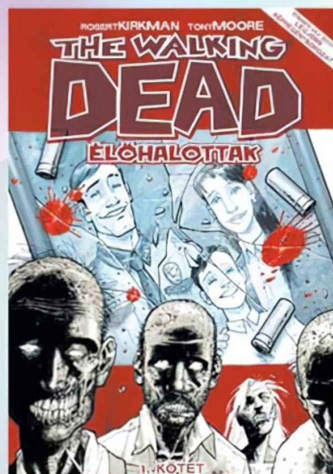
Robert Kirkman, Tony Moore - The Walking Dead : Élőhalottak

1. kötet: Holtidő

Bár az éjszaka legostobább lényei iránti kereslet úgy tűnik töretlen, már láthatóak a fáradás jelei a zombis zsáner egyes darabjain, így a kepregeny.hu még pont időben kapta el a zeitgeistot és adta ki nálunk is a külföldön masszív anyagi és kritikai sikerben fürdő Walking Dead képregény első gyűjteményes kiadását, melyben a sorozat első hat része kapott helyet.

Robert Kirkman író gondolom nem sokat gondolkodhatott a felütésen, hiszen az egy az egyben a 28 nappal később alapfelállását idézi. Rick felébred a kórházban és konstatálja, hogy szépen átcsicsikálta a zombi apokalipszist. Ösztönösen hazafelé venné az irányt, ám otthon szerető családjának hűlt helyét találja, ezért felkerekedik a legközelebbi nagyváros irányába, hátha a saccperkábé 0,1%-os túlélési arányba pont beletartozik majd a kis felesége és a fia. Rick útját számtalan veszélyes szituáció keresztezi, míg végül rádöbben, hogy az emberiségre nem is a zombik jelentik a legnagyobb fenyegetést, hanem önnön önző természete.

Nyilván az amerikai közönség torkán könnyebb lenyomni az efféle (rossz) melodrámákból táplálkozó történetvezetést, de a világ összes jóindulatát összegyűjtve is roppant sekélyesnek tűnik a cselekmény, melynek tükrében aztán pláne érthetetlen a cucc körül kialakult felhajtás... amíg vissza nem emlékszünk arra, hogy egy óceánjáró katasztrófája köré csavart negédes lávsztori anno 11 Oscar-díjat tudhatott magáénak. Persze az összehasonlítás némiképp igazságtalan, hiszen a WD egészen szép részeredményeket ér el többek között Tony Moore remek rajzainak és a katasztrófa utáni hétköznapok ábrázolásának hála. A legjobb pillanataiban a mű képes mindössze pár képkockában borzongatóan hiteles módon felvázolni, hogy egy olyan jövőben, ahol az emberek mindent elvesztettek, egy üveg öblítő beszerzése is okozhat eufória közeli állapotot. Sajnos azonban a sablonos, egydimenziós karakterek (Rick állandó okoskodása különösen idegesítő) képtelenek kilépni a rájuk osztott meglehetősen szűknek bizonyuló szerepből, ezért nem is igen izgulunk a sorsuk miatt / érezzük valósnak a meglehetősen kilátástalan szituációban rejlő fenyegetettséget. Amennyiben a történet könnyen kiismerhető volta nem zavar különösebben, a Holtidő megbízható minőségű szórakozásnak bizonyulhat, már csak a hazai kiadás parádés minősége és visszafogott árcímkéje okán is, de drámaként már nem állja meg a helyét a zsáner nehézsúlyú versenyzőivel szemben.



Robert Kirkman, Tony Moore - The Walking Dead :
Élőhalottak -1. kötet Holtidő

11 Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Horrorban a nyafka szőkék halnak meg először, ugye?

A horror, mint filmes stílusirányzat története jóval több, mint 100 évre nyúlik vissza: már 1910-30 magasságában is léteztek korai horrorfilmek. Magyarországon a '80-as évek elején, az otthoni videózás hajnalán – amikor még három videokazettás rendszer küzdött azért, hogy ő legyen az elfogadott szabvány világszerte –, a videofilmek rajongóinak a pornó mellett a horror jelentette a legizgalmasabb tiltott csemegét. A füstös kocsmákban, szakadt művelődési házakban és persze magánlakásokban tartott „titkos" vetítéseken igazi sztárnak számítottak az olyan rémisztgetős mozik, mint a Cannibal Holocaust, a The Fog, vagy a Friday the 13th.

Az akkoriban még csak éledező, otthoni szórakoztatásra szánt video- és számítógép játékos piac természetesen megpróbálta felvenni a fonalat, és mai szemmel nézve erősen limitált lehetőségeit latba vetve, ha csak elvétve is, de kivette a részét az ijesztgetésből. Érdemes egy kicsit elnosztalgiázni az érdekes témán és megvizsgálni két kifejezetten korai stuffot: honnan indultunk a zsánerben és hova jutottunk mára, 2011-re…



1985 Friday the 13th

A Péntek 13 című film (1980) alapján készült 1985-ös videojáték, mely hazánkban a Commodore 64 személyi számítógépnek hála terjedt el, gyakorlatilag a C64-es programok első generációját képviselte: látványvilágát és játékmechanikáját tekintve még rajongói szemmel is nagyon kezdetleges produktumról van szó. A Domark által forgalmazott progi az akkori brit gaming-magazinokban nem kapott túl fényes tesztpontszámokat, mely tény azonban semmiféle hatással nem volt például a magyar C64-es szcénára: egyfelől ide akkor angol lapok csak elvétve jutottak be, másfelől a gyilkolós horror téma annyira kuriózumnak számított, hogy a játék minden egyes player gyűjteményében ott figyelt. Érted: videojáték és brutális gyilkosság = e kettő abban az időben nehezen fért meg egy lapon.



A Friday the 13th főszereplői fiatalok, akik egy vidéki vakáción vesznek részt. Pihenésüket egy eláthatott éjszakán azonban megzavarják: Jason, az ismert hokimaszkos gyilkos úgy dönt, hogy aznap este annyit lemészárol közülük, ahányat csak tud. A player feladata elérni, hogy csak minél kevesebb havert kaphasson el.

A stuff az első meglepetést közvetlen indítása után okozza: egy velőtrázó, digitalizált sikoly dörren ki a C64 SID chipje által a tévé hangszóróiból, mely minőségét tekintve kissé recsegős, a kívánt hatást viszont eléri – váratlanul éri a playert, ezért ijesztő.

Az „amerikai ugar" egy – ma már megmosolyogtató – nagyságú, 4x6 képernyőből álló helyszín (vannak épületek is több szobával). Itt véletlenszerű útvonalat bejárva kolbászolnak a megszemélyesített karakter barátai. Célod (csak nagy vonalakban), hogy a szanaszét heverő, rendelkezésre álló fegyverek közül kiválaszd a neked tetszőt (van pl. kés, fejsze, balta, villa és láncfűrész is), majd a területet felfedezve felkutasd a prédára vadászó Jasont (ő időről-időre megöli egy társad – ekkor mindig hirtelen felharsan az a bizonyos sikítás, ami továbbra is idegölően ijesztő), majd likvidáld. A furfang a dologban, hogy a koromfekete pixelruhát viselő gyilkos bárkivé képes átmaszkírozni magát, ezért, amikor valakivel összefutsz, szépen rá kell verni egyet: ha átváltozik ő a célpont, ilyenkor meg kell küzdeni vele és agyonverni. Vigyázni kell azonban, mert ha egy ártatlant püfölsz, te is megölheted! Elért pontszámod annak fényében növekszik, mennyi idő alatt tudod meglelni a gyilkost, plusz hány haver éli túl az éjszakát.



A kedvesen primitívnek ható game tulajdonképpen a mai túlélő-horror játékok őse. Képi világában az ég világon semmi félelmetest nem nyújtott, a dolognak inkább lélektani hatása volt: egyszer feszes orgonamuzsika, máskor nyugis country zene szólt, közben bárki lehetett Jason és bármikor megtörténhetett egy gyilkosság... és jött az az „izés" sikoly. Véleményem szerint érdemes lenne egy modern horror címet építeni erre a méltatlanul elfeledett ideára: egy olyan AAA-kategóriás HD játékot vizionálok, melynek alapja a kiszámíthatatlanság, a bizonytalanság, és a reménytelenség érzése, és ahol mondjuk mások megmentése is a cél, nem pedig minél több ostoba zombi legyilkolása egy minél nagyobb fegyverrel.



1985 The Rocky Horror Show



A CRL Group PLC 1985-ös, Commodore 64-en elterjedt játékáról elmondható, hogy „elvileg" csak címében hordozza a horrort: a cucc egy kifejezetten híres, botrányos, 1973-as brit musical játékfel-dolgozása. Mégis, a maga idejében ez az egyedi progi nagyon nagy különlegességnek számított – nem igazán értette senki, mit kezes egy ennyire elvont, bizarr, fura témával és necces karakterekkel operáló valami a videojátékok világában? Az eredeti műről annyit érdemes tudni (ha még nem hallottál róla), hogy antihőse egy kétes nemi identitású, transzvesztita fazon, de gyakorlatilag az egész gárdáról elmondható, hogy senki sem normális a szereplők közül (könnyűvérű bérnőstény, kegyetlen domina és félresikerült púpos kripli is van köztük).



A sztori szerint a két szerelmes főhős, a tipikus fiatalként ábrázolt Brad és Janet vidéki látogatásra indulnak, de egy viharba keverednek, kocsijuk pedig defektet kap. Egy fura kastélyban találnak menedéket, mely persze a felsorolt dilinyós alakok otthona. A játék azzal startol, hogy a player kiválasztja a párocska neki tetsző tagját (figyelitek: már '85-ben is létezett kétféle végigjátszás!), majd szerelme megmentésére indul. A vár ura ugyanis egy Medusa nevű géppel kővé változtatja az egyik fiatalt, akit csak a De-Medusa masina képes visszaváltoztatni – ezt azonban darabjaira szedték, így részeit újra össze kell gyűjteni. Az elején mondtam, hogy ez a game csak elvileg volt horror: gyakorlatilag az volt – minden idők talán legnehezebb C64-es programjáról van ugyanis szó, melyre bátran rá lehet akasztani a „végigjátszhatatlan" jelzőt. Az alig néhány szobából álló, monokróm grafikával ábrázolt, de mégis nagyon jellegzetesen megrajzolt kastély minden helyiségére jutott egy – vagy több – darab a gép alkatrészei közül. Ezekből mindig csak egyet lehetett felvenni, amit el kellett cipelni egy adott helyre (nem mindegy, milyen útvonalon – mindig a biztonságosat kellett választani), majd egy paraván mögött rejtőző helyre lerakni.

Ez eddig nem hangzik nehéznek: a főhőst üldöző fura figurák azonban a szó legszorosabb értelmében nagybetűs POKOLLÁ változtatják a player életét. Mindegyikük teljesen szabálytalanul és kiszámíthatatlanul mozog: ha hozzád érnek, azonnal ellopják ruháidat, amiket gyorsan meg kell keresni – ráadásul bárhova leteheti őket a random-rutin. Emellett folyamatosan fogy a rendelkezésre álló idő, van benne kapcsolóval működtethető gyilkos lézernyaláb, a púpos szolga egy lövéssel (csak 1 életed van!), azonnal kivégez, a várban motorral száguldozó – de legalább időről-időre lefagyasztható – boss pedig simán elgázol. A stuff annyira vérlázítóan nehéz, hogy a maga idejében nem ismertem egyetlen embert sem, aki végig tudta volna nyomni. Elárulom, hogy a TRHS még ma is képes idegbetegségbe taszítani a vállalkozó szellemű retro-kalandorokat – még akkor is brutálkemény dió, ha példának okáért egy örökélettel tuningolt verziónak esnél neki valami emulátorral.

1985-ben vagyunk: a játék 2 választható szereplőt nyújt, valamint olyan szokatlan karaktereket és helyszínt, ami eleve garantálja azt a bizonyos kényelmetlen, de izgalmas érzést a player agyában. Minden áldott másodpercben, minden egyes idegszáladdal a történésekre kell összpontosítani: figyelmed soha nem lankadhat, ügyességed egyfolytában próbára van téve. Másodpercek, pillanatok alatt döntesz és sosem tudhatod, mi vár rád a következő szobában – talán ma, a csillogó-villogó HD grafikát használó, de ostobán kiszámítható csodajátékok, és bikaerős modern konzolok korában is lehetne valami hasonlót alkotni, ami túlmutat az egy kaptafára készült, uniformizált tucatformulákon, és a player természetes érzékszerveit próbára téve, az agyat megmozgatva, klasszikus trükköket bevetve szórakoztat.

Az igazi horror ugyanis soha nem a képernyőn születik – hanem a néző fejében!

Martin







KONZOLTÁCIÓ

E hónapban mind a korábbi, mind a múlt hónapban felvetett témára szépen szállingóztak a levelek, gondolatok. Emiatt az elején még visszakanyarodunk az előző kérdéskörhöz, majd a következő generációtól való elvárásaitokat vesszük szemügyre. Amihez én első körben annyit tennék hozzá, hogy a Sony meglátásom szerint viszi tovább a Blu-ray vonalat (helyesen), míg a Microsoft meglehet, a digitális disztribúcióban fogja látni a jövőt, adathordozó nélkül avagy egyedi szabvánnyal, mint amilyen a Wii U-nak lesz. Bár az MS ha továbbra is a nappalik szórakoztatóközpontja kíván lenni, mint a Sony is, akkor egy saját formátum csak plusz költségekkel járna. Kitudja. Jöjjetek inkább Ti! RBaly
(Nekem mindegy melyik megoldást választja a nagy M, csak letöltősdit NEEE, ezt a pletyit már korábban is eljátszották, aztán úgyis adathordózó lett belőle, lásd 360/PS3. Sőt, most ugrik be meddig ment a rinya az elején, hogy úgysem elegendő semmire az a DVD9, hogy majd 4-5 lemez kell a 360 játékokhoz, vagy hogy de gáz, hogy a 360-as GTA4-nél majd küldetés közben kell lemezt cserélni stb.stb. LOL K)

A két hónappal ezelőtti témához kapcsolódóan:

Szevasztok arcok!

A szerkesztőbácsik ismét remek témát dobtak fel, ami megdolgozza puhány agyunkat. Úgy gondoltam, hogy billentyűt ragadok és a feltett kérdésekről leírom a véleményem. Igen fiatal korom óta nyúzom a játékokat és rengeteg változás történt az évek alatt, ami nem minden esetben pozitív. Nem rosszabbak a mai játékok, hiszen olyan játékmenetet és vizuális orgazmust kapunk, mint még soha. Egyszerűen az a dolog veszett ki, amit a magyar nyelv léleknek hív. Ez köszönhető a fejlesztők kapzsiságának, a felhasználók nagy elvárásainak, illetve a futószalagos megjelenésnek. *(Érdekes, hogy valahogy újra meg újra ide lukadunk ki, és tényleg, lehet itt van a kutya elásva, a játékipar eladta a lelkét. K:)* Sok játék esetén ez kell, de mondjuk sportjátékok esetében ez felesleges. Csinálnának pl. 1 Fifát, olyan grafikával és játékmenettel, ami 2-3 évig megfelelő és havonta dobnának ki csapatfrissítéseket. Az NBA 2K játékoknál mindig van ilyen frissítés, amit automatikusan letöltődik a masinádra. ***(Én személy szerint sportjátékok esetén örülök, ha csapatfrissítések mellett némi (ha néha keveset is) fejlesztést beleraknak. RB)*** *(Nálam valahogy a játékok és sportjátékok két külön kategória, úgyhogy annyira nem tud lázba hozni a csapatfrissítés, hogy inkább le sem merem írni. K)* Akkor pozitív az éves megjelenés, ha nem a huszadik bőrt húzzák le az adott játékról, viszont ez a megjelenési mód is egy lélekromboló jelenség, hiszen megjelenik egy game, amit 1 év alatt párszor átviszünk és máris megjelenik az új, persze a régebbi rész ilyenkor megy a kukába. ***(Javasolnám a cserét, vagy megadnám a kukám címét. :) RB)*** A mai játékokkal nincs nagy baj, hiszen fantasztikus élményt kapunk, nem kellene sokat változtatni rajta. Amit kell: tegyenek bele lelket, mint régebben egy Crash játékba, tegyenek bele színt, mert a legtöbb játék színvilágától, depressziós leszek és nem utolsó sorban, legyen élvezhető Online, vagy Split Screen módban is. Sajnos ezek a negatív dolgok lettek az úgynevezett trend és ritka a gyöngyszem. Ezért is húz a szívem főként a régebbi játékokhoz. *(Gondolom azokhoz, amiket ténylegesen toltál is. Azért a nosztalgiát és a szimpla retro stílus iránti vonzalmat ne keverjük össze. K)*

Zoliqa voltam!

Kedves Konzol Magazin és konzoltársaim!

Kötelező "nagyon király a magazin, megvettem az összes rész blabla" szöveget én most kihagyom. :D ***(A gondolatát is köszönjük. RB)*** *(Kis hamis, én meg írhatnám, hogy mégsem írtad le, de nem írom, hogy írtad. „HOHO" K)*
Véleményem szerint a mai játékok nagy többsége hozza a régiek színvonalát. Sőt van amelyik többet is. Csak ez a szerintem divat "jaj régen olyan jó gamek voltak" szöveg annyira elterjedt, hogy már olyanok is azt mondják akik nem is éltek akkor még. *(Na ez tetszik! K :)* Engem ugyan úgy leköt egy most megjelent játék, mint annak idején. ***(Itt egy részpont, a beleélés is számít. RB)*** Talán azért éreznek(tek) úgy mert akkor még fiatalabb fejjel nagyobb csodának láttátok ezeket. *(Ebben is lehet valami. Te Baly, ki ez a srác? Túl sokat tud. K)* Ma már mindenki tudja, hogy milyen technológiával készül egy játék. Akkor még nem tudtuk elképzelni, hogy varázsolhatnak ilyet elénk a készítők. *(Jaja, akkoriban még a varázskalapból húzták elő. K)* Talán kevesebb is volt, és nem kritizáltuk annyira őket. Bocs ha nagyon összevissza írok de most ez éjjel fél kettőkor jutott eszembe. *(Ha tudnád ÉN hánykor kommentelem ezt épp, már azt sem tudom földi idő-e egyáltalán. K)* Szóval nekem nincs semmi bajom a mostani felhozatallal. Aki panaszkodik a story miatt, próbálja ki az L.A.Noire-t, Uncharted-eket, Heavy Raint és még sorolhatnám. ***(A gond nem is ezekkel van, azért hány töltelék van a polcokon? RB)*** Aki meg akciózni akar Killzone 3, Crysis 2, God of War 3 stb. Figyeljétek meg, hogy 10 év múlva ugyan ez lesz a téma, csak azt mondják majd, hogy " JAAAjj a mai gamek olyan egysíkúak, csak a grafikára mennek. Bezzeg régen amikor még Dead Space-t toltuk, milyen story, meg grafika volt. ***(Jó példa, a DS-t már a megjelenésekor imádták. :) RB)*** Úristen!" Nos ennyit szerettem volna! Csak így tovább KONZOL!

Üdv. Szüchi!

Szevasztok!

Nah, mi is volt a téma, mi is… a francba, most megint meg kell nyitnom egy böngészőt… …. *(Vagy magazint… K)* jah, tényleg, szóval miért gányok a mai játékok? Ezzel igazából én úgy vagyok, mint az öregek a fiatalokkal. Ugyanis ott is az megy mióta világ a világ mint itt az új-régi játékoknál. Konkrétan arról próbálok itt vakerálni, hogy amikor olvasok, mondjuk egy számomra nagyon kedvelt Poirot regényt, ami olyan 1930-40-es évek környékén játszódik, abban is azt olvasom, hogy az öregek azon sipánkodnak, hogy a „mai" fiatalok nem sportolnak semmit, elvannak tunyulva stb, bezzeg az ő idejükben! *(Tényleg el vannak tunyulva, két percet nem bírnak ki az okostelefonjuk nélkül, vagy hogy ne nézhessenek fel állandóan a facebookra… ja hogy ez én volnék?? K)* Pont, mint amit a mai öregektől lehet hallani. Szóval, kb ugyanez van a játékoknál is. A SNES-es időkben gondolom mindenki arról beszélt, hogy bezzeg a Commodore-os játékok még mennyivel jobbak voltak, a PS1-es időkben meg, hogy a SNES-esek, a PS2-nél meg, hogy bezzeg a PS1-es idők voltak még az igaziak, ma meg az előző generációt sírjuk vissza. Továbbá már most lemerem fogadni, hogy pár év múlva, amikor PS4-el fogjuk nyomni, mondjuk az Uncharted 5-öt, mindenkitől ezt lehet majd hallani, hogy: „jááj jááj, de jó is vóót az az Uncsártid 1, na az volt az igazi játék!!" ***(Hasonló példa mint Szüchi esetében, jó vót az már amint kijött, RB)*** Szóval kár itt rinyálni ezen állandóan, élvezzétek, ami van, mert szerintem az is nagyon zsír. *(Én személy szerint PS-nél nem sírtam vissza semmit, lehet velem volt a baj. K)* Igazából szerintem teljesen helytáll a játékvilágra is az a nagy igazság, hogy az idő mindent megszépít. *(Bingó, emlékszem hányszor vártam a retek gimi végét, aztán már csak a kellemes 10 perces szünetekre emlékeztem. Egy visszatérő rémálmomban ellenben újra meg újra töri vagy magyar órán találtam magam, mi több, érettségin, és NEM készültem!! Úristen most mi lesz… aztán a kellemes ébredés, hogy már telibe***** az egészet. K)* Jó, azt aláírom, hogy lehet tényleg könnyebbek és rövidebbek lettek a játékok, de igazából ez számomra nem is akkora probléma, mert már kb. fele vagy negyed annyi időm sincs játszani, mint mondjuk 14-15 évesen, amikor suli után nem volt semmi más dolgom, mint így meló után, amikor örülök, ha kétnaponta összejön egy 1-2 óra game. ***(Ettől még sokaknak akad rá, és keveslik, olykor joggal. RB)*** *(Lehet gáz, de legtöbbször emiatt nekem is jobban fekszik egy-egy rövidebb stuff. K :)*
A másik témához is röviden hozzászólok. Legszívesebben az mmo-k fejlesztését állítanám le, mert annyira idegen tőlem az a műfaj, hogy jobban már nem is lehetne. *(Az MMO monnyon le! K)*
Na mára ennyi voltam, Üdvözlettel:

Tóth Ádám



Akkor jöjjenek az aktuálisak:

Üdv mesterek!

(Ilyen jó magazint csak TI tudtok csinálni!)
Először is:
Szeretnék gratulálni, hogy a KM elérte az első évét, boldog szülinapot neki! ***(Köszönjük! RB)*** *(Valóban szívmelengető, pedig rögös utat jártunk be, míg idáig eljutottunk. K)*
Másrészről pedig szeretnék köszönetet mondani, hogy ilyen jó lappal áldotok meg minket! Nah, de beszéljük is meg a mostani feladott témát: Miben kéne változnia, miben fog változni a három nagy kiadó? Kezdjük a Microsoftal:
Szerintem a Microsoft egy olyan cég, ami remekül végzi a dolgát. Jó közösségi opciókkal rendelkező rendszerük van, és sok dologban abszolút korrektek. Tökéletes példa erre: nemrég előkerült egy olyan hír, hogy a régi boxoknál előfordulhat, hogy az új frissítés alkalmatlanná teszi a lemezolvasójukat. Mit lép a Microsoft? Akinél ez a probléma megjelenik, annak kicserélik a gépét egy új Slime-re! Mi korrekt, ha ez nem? ***(Vajon hányan vágytak arra, hogy a frissítés náluk is gondot okozzon? :) RB)*** Ami negatívum: Idén is egy bűnrossz E3-as konferenciájuk volt :(***(Nem volt annyira vészes, csak többet vártunk. RB)***
Nintendo:
Amit a Nintendo-ról tudni érdemes: mostanában nem figyelnek annyira a gép erősségére, inkább az új technológiák felé nyitnak (Wii: Milyen gyenge ez? De mellette szól, hogy behozta a mozgásérzékelést! És vitték is, mint a cukrot... DS: Gyenge, de még az érintőképernyő hajnalánál jelen volt! 3DS: A PS Vitához képest ez is gyengécske, de ott a 3D!) Szerencsére ebben már nekiálltak változtatni (aki látta a Wii U techdemóját, az tudja, mire gondolok...), és az erősségre is jobban rányomnak! ***(Rá, kérdés, hogy az időzítés jó-e. RB)*** *(Pár év múlva ugyanolyan „gyengék" lesznek, mint a Wii vagy a DS. Én imádtam a Gamecube-ot, de ha választani lehet a csőd és egy új irányvonal között /DS és Wii/, megértem az N döntését, de azért bakker, most már bőven lenne pénzük trendibb hardverre is. K)*

Sony: Ismételten korrekt. Csak nézzük ezt a PSN-es Welcome Back csomagot! A nézetük eddig ellentétes volt a Nintendo-éval. Mindenféle erőshardverű valamit csináltak, de semmi kiemelkedő, újszerű nem volt bennük. De most itt a PS Vita! Itt van a dupla érintőképernyőjével, mozgásérzékelő, stb.! És reménykedjünk, hogy tényleg ellátogat hozzánk még idén Európába (Ja, és az ár is kiemelkedően jó!)! ***(Csak megoldják valahogy. :) RB)***
Nah, ennyi lett volna tőlem, sziasztok:

Andy Lightning

Szegasztok, Konzol Team!

Új jó lap, új jó téma, miben változzon a konzol ma? Sony-Micro-Nintendog, revolúció, vagy devolúció? A változás az egyéniség, másoktól lopni nem kicsit



AIR MAIL

APPROVED

szemétség! Mindegyik gépre exkluzív anyag, Nintendo-s Tekken-től nem vágod magad hanyatt! Tény, mi tény, a változás jó, de szerintem még nem jött el az idő! Blu-Ray kb. 50 Giga, a játékok amit használnak mindössze 5-6 Giga. Inkább csinálnának több jó gamet, és ne küldjenek egymáshoz még több kémt! ***(„- Ez szép volt. – Olvastam…" RB)*** *(Hát ez egyszerűen fantasztikus, szemeimnek szimplán frenetikus, köszönjük hát Neked a sok-sok rímet, megkaptad az olvasók gyöngye címet. K)*

És most összefoglalva magyarul:
Az újság király, mint mindig, Krisz, JediEco és RBaly tesztjei még mindig jók (főleg Krisz), viszont még mindig nem vagyok Dzsek "DW7"-es tesztjével kibékülve (a többi tesztje viszont szuper!). *(Hüpp hüpp, egész meghatódtam. Mindig könnyeket fakaszt a fiatal(?) olvasók ártatlan(?) rajongói lelke. K)* Szerintem amíg pl a Blu-Ray disc 25-50 gigás erejéből csak 4-5 gigát használnak fel (ami ráfér az Xbox360 dvd-re az kb 4-5 giga), (Duplarétegűt használ, és most a frissítéssel hozzácsaptak még egy gigát, de tény, kevés játék használja még ki a Blu-ray kapacitását) én nincs értelmes játék Kinect-re, csak táncika, akkor addig ne új konzolt akarjanak készíteni, hanem több játékot! ***(Kinectes játékokból idén nem lesz hiány, igaz, táncika is lesz. RB)*** Ez a "WiiU" is csupán egy olyan "PS3-Xbox360 Slim" klón, az irányítón kívül semmi érdemi extra! ***(Én látok benne fantáziát, bár a játszhatóság kicsit érdekes lesz egy kb. tablettel egy joynyüstölős játék esetén. RB)*** Több játékot, és miután a Blu-ray 50 Gigájából legalább 30-40-et felhasználnak, na majd AKKOR gondolkodjanak "új generációs" gépeken! És szerintem mindegyik gépnek legyen meg a saját exkluzív címe, mert a Tekken 6 is milyen sorsot kapott Xbox 360-on? A "II. Kecskeméti Országos Tekken Versenyen" egy darab Xbox360 sem volt, csak PS3!
No, ez volt a véleményem, Szegasztok!

Sziasztok!

Még nem írtam nektek sohasem, és mindössze a 4. lapszámom van a konzoltól de az tuti,hogy ha tehetem mindig meg fogom venni, de most nem ez a téma. Én egy kicsit visszamegyek az előző konzolokhoz, nekem volt komondorom,„sárgakazis gépem" PS1-em, sajnos utána nem volt pénz másra.... de aztán most Xbox 360-am van. Végig gondolva pl.: a PS1-es játék időszakot, hogy mit nyújtott a gép számomra bőven eleget! Nagyon jó volt úgy szerettem ahogy van! Majd jött a következő generáció, sokkal többet nem nyújtottak szerintem, de nem is nagyon ismerem őket. Aztán egy újabb generáció, PS3, Xbox 360, szerintem hihetetlen élményeket nyújtanak megannyi funkcióval, lehetőséggel (gondoltuk volna a PS1 előtt ülve, hogy majd valamikor úgy játszunk, hogy nincs a kezünkben kontroller és boxolunk egyet? Én nem! *(Csak ne olyan bénaságokkal, mint a Fighters Uncaged! K)* Szóval szerintem már a mostani konzolok is szuperek, tényleg sokáig lehetne sorolni mi mindent tudnak már! Egyszerűen imádom a kezembe venni a kontrollert, a mozgásérzékelő elé állni, online játszani, vagy csak böngészni, nem is folytatom mert tényleg rettentő sok lehetőség van! *(Na tessék, íme egy elégedett vásárló. K)* Ezek után én mit várnék el a következő generációs konzoloktól? Csak annyit, hogy legyenek olyan jók mint az elődjeik, persze az elvárások mindig nőnek, de én úgy gondolom, hogy a fejlesztők olyan ütős ötletekkel fognak előállni amire senki sem gondol, de mindenki örülni fog neki! Vajon min fognak változtatni, vagy mit kellene? Talán még több funkció legyen? ***(Lesznek. RB)*** Vagy jöjjön valami állat szemüveg a konzolokhoz ami olyat dob a térhatáson amire most még nem is merünk gondolni? ***(Szerintem szemüveg nélküli 3D lesz. RB)*** *(Tudod hogy van ez Baly, amíg fut a szekér, addig nem változtatnak egy-egy irányvonalon, így jó pár évig marad még a ratyi szemüveg. K)* Én ezt a fejlesztőkre bíznám, hisz én most is meg vagyok elégedve teljes mértékben és nagyon valószínűnek tartom, hogy a következő generációval is meg leszek (leszünk) tudom, hogy olyat alkotnak ami méltó utódja lesz az előző generációknak! Üdv mindenkinek!

Energizer

Sziasztok ismét!

A múlt havi levelemet újabb követi, remélem nem bánjátok, max nem kerül be!:)
Pont szabadságon vagyok (tudom-tudom kapjam be:)), így különösen jól esett olvasnom h. még nyereményt is kapok a múlt havi szösszenetért, hirtelen nem is hittem a szemeimnek, amikor olvastam hogy nyertem (így meg főleg kapjam be:))! *(Valami okot csak találunk rá. K :)* Köszönöm mégegyszer!!! ***(Nincs mit. RB)*** Szóval az e havi téma lényegében, hogy vajon mi lesz a jövőben velünk konzolosokkal??!A Nintendo-ról már olvashattunk pár infót, szerintem amit hallottam elég is, ők maradnak ezen a Wii-s vonalon. Nem nagyon csípem szegény gépet, elnézést a Nintendós tesóktól.:)
Nem az ugrabugrálással van gondom, hanem azzal, hogy nem mindig érzékel a gép, és gyenge a grafika...szerintem. ***(A Wii U azért nem tűnik veszett fejsze nyelének, és kicsit jobban ráfekszenek a hc-vonalra is. RB)*** Viszont a másik két óriás hatalmasat fog robbantani az új gépével, mármint erőfitogtatásra gondolok.
Mindenképpen olyan gépet fognak kihozni, ami minden tekintetben hívogató legyen a vásárlóközönségnek, hogy még az is vegyen magának egyet, akinek semmi szüksége rá! Csakúgy mint amikor kijöttek a most polcokon lévő gépek(DVD, Blu-ray támogatás, Wi-Fi, stb.).Alap lesz a 3D támogatás, már persze ha megfelelő tv-nk is van hozzá, sőt szerintem még az is benne van, hogy pl set top box helyett használhassuk a konzolt, no persze nem kishazánkban...mi sajnos sok mindenben le vagyunk maradva. Ez most jutott eszembe, de nem is olyan őrületes baromság, mint elsőre tűnt.:) Szerintetek? *(Na most mire gondolsz, hogy set top boxként operáljon?? Konzolon fogjuk az RTL-t meg a HBO-t? És hova dugod pl. a UPC kártyát? K)* Bár azt hiszem már most is vannak ilyesfajta próbálgatások, mind a Sony-nál, mind a Microsoft-nál. Amin én változtatnék, az a játékok árai, de szerintem ez nem nagyon fog változni, hisz ezen hozzák be a gépek árát, de engem néha tényleg dühít, hogy megvennék pl.2 játékot, de csak egyre van keret, vagy egyre sem!:(
Így hirtelen ennyit tudtam hozzáfűzni.

Jó munkát, és a megjelenés után jó pihenést nektek!
Üdvözlettel

Poolfan

Hello KoNZoL Team!

Már a kezdetektől vásárolom a magazint, szóval mondhatjuk, hogy hűséges olvasótok ír most. Az újság nagyon jó minden kafa "csak így tovább manókáim!"(Télapú 2). Akartam írni többször is ide a levél rovatba és tudtam is volna mit, de sose jutottam el odáig. Vagy idő hiányában szenvedtem ami az érettségire való tanulással ment el, vagy kifutottam az időből mire írhattam volna már javában a következő magazin figyelt a kezembe. Na de most szakítottam időt, bár már most is éjfél múlt igen csak. Abban nem is reménykedem, hogy bekerül a magazinba, de ne nekem legyen igazam. Szóval a nagy mester hármas? Szerintem és ami egyértelmű, hogy mi fog változni az nem más mint a grafika. Valahogy érzem a zsigereimben. Szerintem nem vagyok egyedül. ***(Hát nem. :) RB)*** Bár nekem személy szerint nem feltétlenül a grafika a mérvadó, de az is egy fontos szempont. Nekem inkább maga a játékélmény a lényeg, hogy lekössön szórakoztasson hisz ez a dolog lényege. A PSP-n is voltak szép pillanatok feledhetetlen percek és grafikában nincs a toppon. De ha már feljött a PSP ügye tudjuk, hogy ott is rá álltak a grafikai részre az új PSP-n. A Nintendo amint azt már sokan tudják szerintem a Wii U-n igen csak a grafika erősödött és elvetették a "család barát" hozzáállást bár szerintem továbbra is megy tovább ez a dolog, de most már majd a "hardcore" gamereket is ki elégítik. Így most már több game jön ki arra a konzolra is. *(Tényleg elég komoly szinten multiplatformosodik, úgyhogy ütős kis gép lehet belőle, pláne ha még el is árasztják komolyabb exkluzív fejlesztésekkel. K)* A két fő mérvadó az Xbox és a PlayStation szinte egyezni fognak megint csak hasonlóan, de azért egy kicsit különbözni fognak akárcsak most. Szerintem az Xbox-nak kéne valamilyen Blu-Ray-es meghajtó végre. Az online rész remélem marad ahogy van, vagy valami hasonló hogy át vihetjük majd a gamertagünket és továbbra is lesznek achievementek/trophyk bár szerintem ez alap. ***(Ezek szinte 100%, hogy maradnak, maximum bővülnek. RB)*** Még valami, én úgy veszem észre, hogy az online rész egyre nagyobb teret hódit mind a három konzolon egyaránt azt is eltudom képzelni, hogy jönnek olyan játékok ami csak onlinera épül. *(Nekem az a bajom az online játékkal, hogy ha délután találtam egy kis magyar brancsot, éjfélig el sem mozdultam. MSN-t is ezért hanyagolom már évek óta. K)* Már a Brinkben tapasztalhatunk ilyeneket és persze a DC Universe Onlineban is egyaránt. Tehát valami WoW-os féle játék de nem muszáj RPG-nek lennie. Ennyi lettem volna nem is foglalom a helyet mástól.

Üdv: NikoN Papa

Na csókolom!

Úgy gondolom, hogy a Nintendo egy lépéssel előrébb jár a Microsofthoz és a Sonyhoz képest azzal, hogy már az E3-on megmutatták a szirénát, izé, Wii U-t. Bár kicsit zavaró lehet a csak egy kontroller + saját 25 GB-s formátuma, remélhetőleg sikerük lesz. A másik kettőtől csak annyit lehetne remélni, hogy kicsit olcsóbban, de igényes produktumot tárnak majd elénk - persze ne essenek az Atari Jaguar csapdájába (kevés érdekes játék, legtöbb csak port). A PS Vita (ebből tuti lesz magyar gamerek között viccelődés, én ezt nem teszem meg) (tudom, hülye vagyok még egy zárójelet nyitva, de a PSP2 jobban hangzana) technikailag fejlettebbnek tűnik a 3DS-nél és valljuk be: nem sok ember akar 3D-s élményt fejfájással egybekötve; aki meg igen, az vagy mazochista, vagy Dr. House-hoz közel álló fájdalomban élő személy. Itt konkrétan Dávid és Góliát érzésem támadt - vajon a gyengébbnek tűnő 3DS Dávid legyőzheti-e a PS3 közeli grafikát nyújtó PS Vita Góliátot? Megtudhatják a reklám után, izé, a megjelenés után. (És most Teleshop.) Amúgy a Microsoft talán megpróbálhatna egy X360 handheldet. ***(A Windows Mobile 7 és jövőbeni változataival terveznek hordozható játékokat kiadni, külön célhardvert nem hiszem, hogy készítenek, bár a Nokiával karöltve ki tudja. RB)*** *(Ez a 3D dolog érdekes 3DS-en, tényleg nem mindenki van oda érte, de szerintem a legjobb az egészben, hogy tetszés szerint kapcsolható ki-be. K)*

(És az előző havi vonalat követve - átmentem az államvizsgán, lol. Holnap reggel meg megyek kommunikáció MA felvételire apám buszbérletével - a kényszer nagy úr, és a tizenháromról egyrészt megint Dr. House, másrészt pedig az ugrott be, hogy HBDKM, de tortát azért kérünk.) *(Hát köszönjük szépen, gratula, és sok sikert! K)*

V-alaki diplomás hülyegyerek
(Nem tudom vágjam-e vagy sem, de szerintem senki se érti miért ócsárolod magad. Én nem. RB) *(Mert szerénynek lenni nemes dolog. K)*

Hali!

Nos, nem is tudom, mit írhatnék. Leginkább a Sony-hoz tudok mit írni. Szerintem a legközelebbi nagykonzoljukat PS4-nek kellene hívni, mert már megszoktam ezt a nevet. *(PlayStation 4? Minő kreatív ötlet. K)* Nem örülnék, ha más neve lenne. Azt is sajnálom, hogy az új hordozható konzoljuk a PS Vita nevet kapta. Jobban örültem volna, ha PSP2 lett volna a neve, na de mindegy. Lényeg, hogy a következő Sony konzolra is legyen sok jó játék. A kontroller meg maradjon a már jól megszokott. ***(A név mellékes, ha a gép maga kulkajó. RB)*** *(De a „Vita" valahogy tényleg nem az igazi. K:)*

A Nintendo is új konzollal áll elő. Egyelőre nem nagyon mozgat a masina, mert Wii-re sincs sok játék, ami engem érdekelne, de örülnék, ha a hardcore rétegre is gondolnának, akkor talán megvenném.

A Microsoft jövőbeli tervei engem igazából nem mozgatnak, PS1 volt az első játékgépem, így én PS fan vagyok. :P

Ennyi lenne... :D

Ennyi bizony, most ránk vár egy kis Balaton. Na nem, nem kezdek bele rímekbe, majd megkérem a Szasát erre. Az újabb téma adná magát, hogy augusztus végén megtudjuk, kinek hogyan is teltek el a nyári napjai, és nyitva is hagyom ezt a kaput, de jobban érdekelne egy évértékelés a részetekről, mi volt jó, mi nem, mi kéne újra, mi nem. Lesz időtök átgondolni.

Persze, rohanjunk máris Szasához rímekért, mi? Elárulom nem is olyan rég volt, hogy egy hölgynek 30(!) versszakos költeménnyel kedveskedtem, fene a romantikus lelkemet. Én a magam részéről az anyagias terveken túl két dologra fogok igazán koncentrálni, egyrészt edzeni ezerrel, a másik pedig szaftos magánügy :) Na jó, azért néha a strandra is lenézek.

**Leveleiteket hagyományos és elektronikus formában továbbra is szeretettel várjuk, s tessék szépen pályázni a hónap levele titulusra is. A kiadó postacíme és a konzoltacio@konzol.eu csak erre vár.
Szép nyarat mindenkinek!
RBaly és Krisz**



KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u 1-2.

Terjesztés:

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség:

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs rbaly@konzol.eu
Szerkesztő:
Raj Krisztián rajkrisz@konzol.eu
Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán fekete.zoltan@konzol.eu
Gazdasági igazgató:
Martin martin@konzol.eu
Laptulajdonos:
Morvay Péter morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel:

Morvay Péter morvay@konzol.eu

Előfizetés:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu
Digitális előfizetés: www.dimag.hu/konzolmagazin

Kiemelt partnereink:



Mélyépítő Labor Kft.
www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu
A ConsoleCorner üzletében a lap 100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

Partnereink:



playstationcommunity.hu

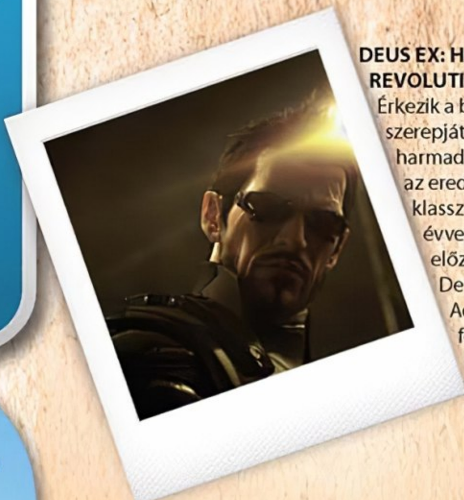


www.konzolhq.hu

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
Visszatér a jól ismert belsőnézetes western-széria, a történetet ezúttal modern időkbe, napjaink Mexikójába helyezve, tele akcióval, erőszakkal, és háromfős kooperatív móddal.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Érkezik a belsőnézetes szerepjáték széria harmadik felvonása, az eredeti klasszikus 25 évvel ezelőtti előzményeként Detroitban, Adam Jensennel a főszerepben.





Kellemes nyarat kívánunk minden kedves olvasónknak!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:
L.A. Noire játékot nyertek: Szűcs Tamás (Székesfehérvár), Tóth Zsolt (Budapest)
LEGO A Karib-tenger kalózai játékot nyertek: Lugosi István (Hódmezővásárhely), Vásárhelyi Gábor (Budapest), Nagy Gábor (Daruszentmiklós), Kácsor György (Eger), Presztek Réka (Apaj), Cseh Tamás (Heves)
A TOSHIBA CAMILEO S20-ast nyerte: Szász Gábor (Budapest)

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft*** -os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett ***599 Ft***-ért.
** A megrendelt lapra 200 Ft-os kiszállítási díjat számolunk fel.*
A Konzol Magazin 2010-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 23. oldalra.